



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de cinco años de una institución educativa de Villa María del Triunfo.

AUTORES:

GAMERO TINCO, Fiorella Ysabel
PRUDENCIO VILLACORTA, Stephanie Geraldine

ASESOR / ASESORA:

BRINGAS ALVAREZ, Verónica

PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:

Educación Inicial

DEDICATORIA

A mis padres que siempre me apoyaron en mis años de estudios, sobre todo en mi etapa Universitaria, brindándome palabras de aliento para lograr esta ansiada meta.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos en primer lugar a Dios quien nos permitió y dio las fuerzas para culminar esta ansiada meta.

A mi compañera por el apoyo constante que nos dimos en este sueño en común.

A nuestras maestras y casa de estudio UMCH que nos apoyaron constantemente, brindándonos las herramientas para lograr este sueño.

A nuestras familias que estuvieron con nosotras en este camino dándonos su apoyo incondicional.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

PAT - 2019

Nombres:

Fiorella Ysabel

Apellidos:

GAMERO TINCO

Ciclo:

Enero – febrero 2019

Código UMCH:

2013670

N° DNI:

75352089

CONFIRMO QUE,

Soy el autor de todos los trabajos realizados y que son la versión final las que se han entregado a la oficina del Decanato.

He citado debidamente las palabras o ideas de otras personas, ya se hayan expresado estas de forma escrita, oral o visual.

Surco, __ de febrero de 2019

Firma

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

PAT - 2019

Nombres:

Stephanie Geraldine

Apellidos:

PRUDENCIO VILLACORTA

Ciclo:

Enero – febrero 2019

Código UMCH:

2013677

N° DNI:

72474328

CONFIRMO QUE,

Soy el autor de todos los trabajos realizados y que son la versión final las que se han entregado a la oficina del Decanato.

He citado debidamente las palabras o ideas de otras personas, ya se hayan expresado estas de forma escrita, oral o visual.

Surco, __ de febrero de 2019

Firma

RESUMEN

Este proyecto de suficiencia plantea como objetivo principal diseñar una propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 5 años. En este trabajo se hablara sobre la importancia del aprendizaje de los niños, mencionando los tipos y medios de aprendizaje sobre todo hoy en día que la tecnología es un medio muy cercano a los estudiantes y puede ser positivo o negativo para su aprendizaje según la medida y forma de usarla. Así mismo se investigó el paradigma socio cognitivo y se tomó en cuenta diversos autores como Piaget, quien respeta la edad y el proceso cognitivo del niño; Ausubel, habla del aprendizaje significativo (motivación, saberes previos, significatividad lógica, Conexión con la realidad, etc.); Bruner, defiende su teoría del aprendizaje por descubrimiento, así mismo la motivación, la metáfora del andamio y la organización en espiral. Paradigma socio –cultural-contextual donde se menciona a los siguientes autores Vygotsky, la persona se desarrolla a través de su entorno de manera intencionada, directa o indirecta; plantea las zonas del desarrollo de la persona y toma en cuenta el rol del docente; Feuerstein, habla de la deprivación culturas (bajo desarrollo), del aprendizaje mediado, teoría de la modificabilidad cognitiva.

Se investigó también la teoría de la inteligencia, donde encontraran a Sternberg con su teoría triárquica (componencial, experiencial y contextual), así mismo es quién propone los procesos cognitivos como pasos para elaborar una buena sesión de aprendizaje. Por otro lado Martiniano Román propone el modelo T como guía de programación anual el cual pretende que la actividad se dé desarrollando las capacidades a través de las destrezas y los valores a través de las actitudes mediante los contenidos y métodos de aprendizaje. Así mismo se presenta la Unidad y se aterriza en la sesión de aprendizaje como guía de la clase que se pretende dar al niño.

En conclusión se explica el porqué de cada etapa que pasa el niño para lograr un óptimo desarrollo de manera didáctica para que sea enriquecedora y una educación para la vida.

ABSTRACT

The main objective of this sufficiency project is to design a didactic proposal for the development of mathematical competences in children of 5 years of age. In this work we will talk about the importance of children's learning, mentioning the types and means of learning especially today that technology is a medium very close to students and can be positive or negative for their learning depending on the extent and way of using it. The socio-cognitive paradigm was also investigated and several authors were taken into account, such as Piaget, who respects the age and cognitive process of the child; Ausubel, who talks about significant learning (motivation, previous knowledge, logical significance, connection with reality, etc.); Bruner, who defends his theory of learning by discovery, as well as motivation, the metaphor of the scaffold and the spiral organization. Socio-cultural-contextual paradigm where the following authors are mentioned: Vygotsky, the person develops through his environment in an intentional, direct or indirect way; he raises the areas of development of the person and takes into account the role of the teacher; Feuerstein, speaks of the deprivation of cultures (under development), of mediated learning, theory of cognitive modifiability.

The theory of intelligence was also investigated, where Sternberg was found with his triarchic theory (componential, experiential and contextual), likewise it is who proposes the cognitive processes as steps to elaborate a good learning session. On the other hand, Martiniano Román proposes the T model as an annual programming guide which aims to develop the activity skills through skills and values through attitudes through content and learning methods. Likewise, the Unit is presented and landed in the learning session as a guide for the class that is intended to be given to the child.

In conclusion, it is explained why each stage the child goes through in order to achieve an optimal development in a didactic way so that it is enriching and an education for life.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO I.....	8
PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL	8
1.1. TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO:	8
1.2. DIAGNÓSTICO Y CARACTERÍSTICAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA	9
1.3. OBJETIVOS	10
1.4. JUSTIFICACIÓN	10
CAPÍTULO II.....	12
MARCO TEÓRICO	12
2.1. BASES TEÓRICAS DEL PARADIGMA SOCIO COGNITIVO	12
2.1.1. <i>Paradigma cognitivo</i>	12
2.1.1.1. Piaget	12
2.1.1.2. Ausubel	15
2.1.1.3. Bruner (1915 - 2016)	17
2.1.2. <i>Paradigma Socio – Cultural – Contextual</i>	20
2.1.2.1. Vygotsky	20
2.1.2.2. Feuerstein	22
2.2. TEORÍA DE LA INTELIGENCIA	25
2.2.1. <i>Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg</i>	25
2.2.2. <i>Teoría tridimensional de la inteligencia</i>	26
2.2.3. <i>Competencias</i>	29
2.3. PARADIGMA SOCIOCOGNITIVO-HUMANISTA	29
2.3.1. <i>Definición y naturaleza del paradigma</i>	29
2.3.2. <i>Metodología</i>	30
2.3.3. <i>Evaluación</i>	31
2.4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	32
CAPITULO III.....	34
PROGRAMACION CURRICULAR	34
3.1. PROGRAMACIÓN GENERAL.....	34
3.1.1. <i>Competencias del área</i>	34
3.1.2. <i>Estándares de aprendizaje</i>	35
3.1.3. <i>Desempeños del área</i>	36
3.1.4. <i>Panel de capacidades y destrezas</i>	38
3.1.5. <i>Definición de capacidades y destreza</i>	39
3.1.6. <i>Procesos cognitivos de las destrezas</i>	40
3.1.7. <i>Métodos de aprendizaje</i>	42
3.1.8. <i>Panel de valores y actitudes</i>	43
3.1.9. <i>Definición de valores y actitudes</i>	44
3.1.10. <i>Enfoque transversal</i>	45

3.1.11.	<i>Evaluación de diagnóstico</i>	46
3.1.12.	<i>Programación anual</i>	48
3.1.13.	<i>Marco conceptual de los contenidos</i>	49
3.2.	PROGRAMACIÓN ESPECIFICA.....	50
3.2.1.	<i>Unidad de aprendizaje 1 y actividades</i>	50
3.2.1.1.	Red conceptual del contenido de la unidad	71
3.2.1.2.	Guía de aprendizaje para los estudiantes	72
3.2.1.3.	Materiales de apoyo	79
3.2.1.4.	Evaluación de proceso.....	80
3.2.2.	<i>Unidad de aprendizaje 2 y actividades</i>	81
3.2.2.1.	Red conceptual del contenido de la unidad	102
3.2.2.2.	Guía de aprendizaje para los estudiantes	103
3.2.2.3.	Materiales de apoyo	111
3.2.2.4.	Evaluaciones de proceso y final de unidad.....	114
CONCLUSIONES		115
RECOMENDACIONES		116
BIBLIOGRAFIA		116
ANEXOS		117

INTRODUCCIÓN

La realidad de la educación hoy en día ha cambiado en una manera positiva, ya que se busca brindar una educación donde el niño no escuche y aprenda memorísticamente. Se busca que los conocimientos que aprenda en la escuela se vean reflejados en su vida cotidiana sabiendo resolver problemas y generando opiniones críticas relacionadas a temas importantes que acontecen en su medio social y global. Sin embargo, muchos de los estudiantes están concentrados en otras actividades como la moda, tecnología, etc. La moda no solo es la ropa, también la forma en cómo se ven físicamente y eso lleva a que las personas distraigan sus intereses en cosas irrelevantes. La tecnología como parte de la globalización se ha convertido en un medio de accesibilidad para todo tipo de información, la cual no siempre es bien usada, así mismo permite la interacción de las personas de diferentes lugares, ya que es una red a nivel mundial. Esta tecnología de hoy en día pone en riesgo a las personas, porque al no saber utilizarla de manera correcta o en tiempos concretos, se vuelve en un tipo de adicción, esto quiere decir que la persona se vuelve dependiente de la tecnología.

Este paradigma se da a partir de la unión del paradigma cognitivo y el paradigma socio-contextual. El paradigma cognitivo se enfoca en los procesos mentales, el cual trabaja y aprende de manera individual, respetando su edad y maduración, mientras que el paradigma socio-contextual se enfoca en el entorno social, interactuando con los demás, buscando así un aprendizaje compartido. Estos dos paradigmas buscan desarrollar el aprendizaje- enseñanza, siempre y cuando la persona este predispuesta a querer y pueda aprender, siendo este significativo y funcional en la vida cotidiana del estudiante. Además, se involucra los valores para tener una sociedad más ordenada, ya que al educar personas con buenos valores, van a poder actuar justamente ante diversas situaciones. Es así como se logra una educación integral, donde el estudiante será una persona que reflexiona sobre los temas importantes de su entorno de manera madura, responsable y humana.

Hoy en día se busca brindar una educación por competencias, ya que permite lograr a largo plazo que el estudiante sea competente en diversos aspectos de su vida. Por otro lado, se busca que el estudiante sepa comprender y analizar la información que pueda tener, así mismo resolver cualquier tipo de problemas, teniendo una secuencia lógica, y dando respuestas correctas. Para lograr que el estudiante sea competente a lo largo de su vida debe mantener activas sus neuronas, de lo contrario no podrá aprender.

Por ello, en el presente trabajo de suficiencia profesional se propone una alternativa para el desarrollo de las competencias matemáticas para los estudiantes de 5 años en el área de matemática.

CAPÍTULO I

PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

1.1. Título y descripción del trabajo:

Título

Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de cinco años de una institución educativa de Villa María del Triunfo.

Descripción

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: El primero contiene los objetivos y justificación o relevancia teórica y práctica de lo planteado en este documento.

El segundo capítulo presenta con profundidad y precisión científica los principales planteamientos de los más importantes exponentes de las teorías cognitivas y socio contextuales del aprendizaje, dando así una base sólida a lo elaborado en el tercer capítulo. Además, contiene el diagnóstico de la realidad pedagógica, sociocultural y de implementación de la institución educativa, con el objetivo de planificar respondiendo a una realidad y necesidad concreta, tal y como se realizará a lo largo del ejercicio profesional.

Finalmente, el tercer capítulo contiene el desarrollo sistemático de la programación curricular, desde lo general a lo específico. Así, se incluye las competencias estándares y desempeños dados por el Ministerio de Educación, para el área de matemática en el nivel inicial para 5 años, las que luego serán disgregadas en sus elementos constitutivos y detalladas en los diferentes documentos de programación, como el panel de capacidades y destrezas, el panel de valores y actitudes, las definiciones de los mismos, procesos cognitivos, etc. Todo ello, se concretiza en la programación de unidad, actividades, fichas de aprendizaje y evaluaciones, las que se encuentran articuladas entre sí, guardando una perfecta lógica y relación con las competencias.

1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa

El distrito de Villa María del Triunfo es uno de los 43 distritos de la provincia de Lima, ubicada en el Departamento de Lima, en el Perú. Limita al norte con La Molina, al este con Pachacámac, al sur con Lurín, al oeste con San Juan de Miraflores y al sur-oeste con el Villa El Salvador. Se halla ubicado a los 158 m y tiene una superficie de 70.57 km². Aquella institución carece de algunos recursos para los estudiantes como teatro, biblioteca, auditorio, etc.

Villa María del triunfo está compuesta por asentamientos humanos considerados Pueblos Jóvenes, Cooperativas, Asociaciones de Vivienda, Urbanizaciones (formales e informales), conformados, en su mayoría, por clases sociales, media, baja y de extrema pobreza.

Es una población escolar variable año tras año, el promedio aproximado de la población estudiantil es de 235 estudiantes matriculados. Cuenta dos aulas de 3 años con 25 estudiantes por sección, dos aulas de 4 años con 25 estudiantes, un aula de 5 años con 25 estudiantes en el Nivel Inicial. Los recursos con que se cuenta son servicios de tóxico, dpto. Psicopedagógicos, así mismo, cuenta para el desarrollo de clases: sala de psicomotricidad y el material didáctico brindado por los padres de familia. No cuenta con cancha deportiva.

En esta institución educativa los padres de familia presentan dificultades en el aspecto nuclear y social, debido a que provienen de familias disfuncionales en las cuales no han sabido llevar una planificación familiar. Por ello, muchos de ellos están al cuidado de los abuelos y presentan carencias de algunas necesidades afectivas como el apoyo constante en su aprendizaje, su aseo personal, su alimentación, los útiles necesarios para su aprendizaje, entre otros.

Los niños de dicha institución educativa presentan algunas dificultades en el área de matemática, debido a que mucho de ellos no han sido motivados de forma adecuada, llegando presentar bajo rendimiento académico al no reconocer, relacionar, identificar números y/o las cantidades en algunos niños de 5 años.

1.3. Objetivos

Objetivo General

Diseñar una propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias matemáticas de los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Villa María del Triunfo.

Objetivos Específicos

- Formular sesiones de aprendizaje para resolver problemas de cantidad para los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Villa María del Triunfo.
- Formular sesiones de aprendizaje para resolver problemas de forma, movimiento y localización para los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Villa María del Triunfo.

1.4. Justificación

Las maestras del nivel primario han evidenciado que los niños presentan bajo rendimiento en su aprendizaje en el área de matemática, debido a que en su formación básica pre escolar no hubo un adecuado aprendizaje para su desarrollo de las competencias de la resolución de problemas de cantidad y de forma, movimiento y localización, debido a ello es necesario mejorar la propuesta didáctica en el área matemática para lograr aprendizajes que sean realmente significativos para los niños de 5 años.

La propuesta que brindamos será innovadora ya que va partir de un paradigma socio cognitivo humanista que va transformar el esquema del método tradicional, es decir que van a ser niños con valores humanísticos, social e integrado a una nueva sociedad global; el estudiante será el actor de su propio aprendizaje, ya que va integrar conocimientos significativos, por medio del juego e interacción con los que lo rodean.

Así mismo, la educación Matemática puede y debe contribuir tanto al desarrollo personal como a la socialización de los alumnos y, en particular, debe contribuir a largo plazo a la

adquisición, por parte de los alumnos, de un conjunto de capacidades necesarias para actuar como ciudadanos competentes, activos, implicados y críticos. El reconocimiento de situaciones Matemáticas potencialmente significativas y la creación de ambientes de participación y de resolución de problemas es el camino para conseguir una adecuada educación Matemática en las primeras edades (Gómez, 2012).

Es fundamental que las docentes de educación inicial hagan uso de herramientas acordes a las necesidades e intereses del niño; por ello, la presente propuesta tiene como finalidad desarrollar las competencias y capacidades, sin embargo el documento brindado por el estado es complejo ya que no todas las maestras asisten a las capacitaciones brindadas por el Ministerio de Educación, fomentando así la baja información de los aprendizajes. Por lo tanto, metodológicamente la investigación permitirá, lograr los objetivos propuestos y aportar a las maestras de inicial una alternativa para desarrollar las capacidades matemáticas en los niños de cinco años mediante un proceso de enseñanza aprendizaje favorable para la edad.

Este trabajo de suficiencia tiene como objetivo beneficiar de manera positiva a los niños de cinco años en sus competencias matemáticas, ya que es una etapa fundamental donde adquirirá nuevos aprendizajes para su educación primaria. Es por ello que se fomentara que trabaje las matemáticas de manera lúdica y didáctica, donde los niños puedan desarrollar las destrezas de ordenar, identificar, agrupar, medir, comparar; al reconocer sus características manipulando diversos objetos, haciéndolos significativos para su aprendizaje y lo puedan recordar con facilidad ya que será asimilado y profundizado por los estudiantes.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Bases teóricas del paradigma socio cognitivo

2.1.1. Paradigma cognitivo

Según Latorre y Seco (2016), el Paradigma Cognitivo estudia el proceso de aprendizaje-enseñanza, donde lo importante son los procesos del aprendizaje, es decir, la persona que aprende. Así mismo, debe ejecutar lo aprendido de manera lógica en su vida cotidiana, ya que este aprendizaje es considerado significativo para el aprendiz.

Este paradigma, se centra en cómo se produce el aprendizaje que recibe, procesa y asimila la persona; así mismo, es importante tener en cuenta los medios por los cuales se va a llegar el conocimiento nuevo.

El alumno es un sujeto activo procesador de información, que posee habilidad cognitiva para aprender y solucionar problemas; dicha competencia, a su vez, debe ser considerada y desarrollada usando nuevos aprendizajes y habilidades estratégicas (Hernández, 2002).

En conclusión, el Paradigma Cognitivo, se centra en investigar qué ocurre en la mente del que aprende y cómo se forman las estructuras cognitivas (Latorre y Seco, 2016).

2.1.1.1. Piaget

Piaget (1896 – 1980) desde muy pequeño estuvo profundamente inserto en el mundo de los libros, siendo su padrino quien de alguna manera lo llevó a que tenga un gran interés por las obras. Fue así que poco a poco decidió abocarse en descubrir la verdadera explicación para el conocimiento y pensamiento infantil, teniendo como población y experimentando con sus propios hijos, con los cuales logró desarrollar las etapas de los estadios del desarrollo de la inteligencia.

Según Espinoza (1994), Piaget fundamenta el aprendizaje constructivista, donde el estudiante aprende en base a sus conocimientos cognitivos y el entorno donde crece, debido a que en ese ambiente es donde irá generando nuevos conocimientos, por los acontecimientos que sucedan o se propicien para lograr un nuevo aprendizaje.

Según Esteban,

el cambio educativo, el aprendizaje, está subordinado al cambio evolutivo. El niño o niña, a través de sus interacciones con su alrededor, asimila la información nueva acomodándose a la realidad. Cuando las criaturas experimentan un desequilibrio cognitivo tienden a buscar la solución por una tendencia interna al equilibrio (2008, p. 4).

Piaget considera que para lograr un aprendizaje exitoso debe existir la equilibración, donde los aprendizajes van de menor a mayor grado. Cuando el estudiante siente un desequilibrio entre un nuevo conocimiento con sus saberes previos, es ahí donde esta nueva información debe volver a equilibrarse y ahí se corrobora el aprendizaje esperado.

Según Maximiliana (2006), Piaget centró su interés en elaborar y estudiar la epistemología, donde analiza el proceso del conocimiento menor al conocimiento mayor, donde el niño pasa por un proceso de adaptación y así logra el aprendizaje esperado.

Para Piaget el aprendizaje se da cuando suceden tres pasos (Latorre, 2016, p. 152- 153):

- **Asimilación:** Proceso por el que la información que proviene del exterior se incorpora a los esquemas mentales previos del individuo que son propios de cada uno (representación subjetiva del mundo).
- **Acomodación:** Proceso complementario a la asimilación, mediante el cual las estructuras y los esquemas cognitivos ya existentes se modifican con la llegada de nuevos conocimientos, garantizando una representación real y no una fantasía (resolver el conflicto cognitivo).
- **Equilibración:** Tendencia más profunda de toda actividad humana, se trata de llegar al equilibrio y a la comprensión razonada. Una consecuencia de la acomodación es reencontrar el equilibrio mental que permite un incremento y una expansión del campo intelectual.

Por otro lado, Piaget presentó su teoría sobre los estadios del desarrollo de la inteligencia, donde los niños, a medida que van creciendo, irán desarrollando y aprendiendo nuevos conocimientos, este crecimiento debe ser fisiológicamente y cognitivamente, ya que los aprendizajes se dan a una edad aproximada (Pizano, 2012, p. 158-159).

A continuación se hablará de los estadios del desarrollo de aprendizaje de Piaget, quien los dividió en cuatro etapas fundamentales (Pizano, 2012, p.167 - 176):

a) E. Sensorio Motriz:

Esta etapa va del nacimiento a los 2 años de edad aproximadamente, es donde los niños registran a las personas que empezarán a ver con frecuencia y dan respuestas de manera corporal y gestual hacia los estímulos que reciben. Esto irá desarrollándose a medida que el infante va creciendo y obteniendo una maduración cognitiva.

b) E. Pre Operatorio:

Esta etapa de los 2 a los 7 años de edad aproximadamente, es donde el niño empieza a desarrollar su lenguaje y las funciones simbólicas.

c) E. Operaciones Concretas:

Esta etapa de los 7 a los 11 años de edad aproximadamente, es donde el niño empezará a resolver problemas operacionales, así mismo estas se pueden invertir y dar el mismo resultado al original.

d) E. Operaciones Formales:

Esta etapa de los 11 a los 15 años de edad aproximadamente, El adolescente se enfrenta a problemas reales e hipotéticos, donde debe dar respuestas lógicas, siendo demostrados por procesos de resolución.

En este caso nos enfocaremos de la **etapa Pre Operacional** que se da de los 2 a 7 años aproximadamente, que es cuando se encuentra en el nivel inicial. Es aquí donde el niño empieza a desarrollar el lenguaje y da uso a las funciones simbólicas, en las cuales el menor le da un significado diferente a los objetos ya existentes como por ejemplo: la escobilla la usa como carro, etc. Es así como le da diversos significados a los objetos de su entorno. La función simbólica se subdivide en dos etapas, las cuales la describiremos a continuación.

1. **Sub-etapa del pensamiento simbólico:** El niño realizará **representaciones simbólicas**, se utiliza elementos para representar cosas reales con objetos que tienen en su entorno. Además aparece el **juego simbólico** donde utiliza objetos de su entorno y le da un significado diferente al que ya tiene establecido, así mismo irá desarrollando e

incrementando su **lenguaje** de manera intencionada y, por lo tanto, su vocabulario. Así mismo, se presenta la **imitación diferida**, que es cuando el niño realiza acciones o sucesos que pasaron en un tiempo anterior. También surge el **egocentrismo** en el niño, quien realizará acciones o provocará situaciones de conflicto por pertenencia de objetos o personas, esto quiere decir que el niño quiere todo para sí mismo, no es capaz de compartir y aún no aprende a jugar en grupo. Por otro lado, se evidencia el **animismo infantil** que consiste en que le da vida a sus juguetes, de manera que habla con ellos y le asigna un rol a cada uno (Pizano, 2012, p.168-169).

2. **Sub-etapa intuitiva:** Se da de los 4 a 7 años aprox. Es en esta etapa que los niños canalizan el aprendizaje de manera perceptual, corporal y mentalmente, siempre y cuando estas no sean analizadas por la lógica, debido a la falta de madurez que tiene. Aquí se da el **razonamiento transductivo**, es decir, el niño relaciona dos hechos o acontecimientos en el momento, aunque estas no tengan relación entre sí. También ocurre la **centralización**, donde el infante se enfoca en un solo aspecto y tiende a omitir los demás aspectos que pueden suceder en el momento. Por último, se evidencia el **pensamiento irreversible**, que es la incapacidad que posee el infante para poder invertir y volver al problema original que se le presenta, dando la misma respuesta en ambas operaciones (Pizano, 2012, p. 169-172).

En conclusión, las maestras podrán trabajar con sus alumnos respetando la edad que tienen e incrementando un grado de complejidad a lo que se ha trabajado anteriormente, siempre y cuando el niño haya asimilado correctamente el conocimiento. Dadas las características descritas por Piaget, es necesario utilizar materiales adecuados a la edad de los estudiantes, lo cual se ha contemplado en la presente propuesta.

2.1.1.2. Ausubel

Ausubel (Nueva York, 1918 - 2008), fue un psicólogo y pedagogo de nacionalidad estadounidense que desarrolló las teorías del aprendizaje significativo, tras graduarse en la Universidad de Pensilvania se dedicaría de lleno al estudio y la investigación del proceso de aprendizaje. También Ausubel estudió medicina, llegando a desempeñarse como cirujano asistente, tras la Segunda Guerra Mundial trabajó junto a la O.N.U. Fue discípulo de Piaget.

Ausubel (1989) propone la teoría del aprendizaje significativo, donde el niño debe tener un aprendizaje de manera lógica y coherente, el cual le sirva en su vida cotidiana y a la vez este aprendizaje debe ser de acuerdo a su realidad, así mismo este debe ser potencialmente significativo de tal manera que llame su atención.

Según Ausubel, Novak y Hanesian (1989, p. 48), la esencia del proceso de aprendizaje significativo reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe.

Según Torres (s.f.), es por ello que para Ausubel la enseñanza era un proceso por el cual se ayuda al estudiante a que siga incrementando y modificando el conocimiento que posee. Es decir, que el conocimiento verdadero solo puede darse cuando los nuevos contenidos tienen un significado que ya está incorporado en ellos, conocidos como los saberes previos.

Según Ausubel et al. (1978, p. 37, en Latorre, 2019), el aprendizaje significativo ocurre cuando “pueden relacionarse de forma sustancial y no arbitraria los nuevos contenidos con los ya existentes”. Así pues, el aprendizaje significativo es el aprendizaje en que el estudiante reorganiza sus conocimientos y les asigna sentido y coherencia, gracias a la manera en que el profesor presenta la información o la descubre por sí mismo.

En este Paradigma se presentan unas condiciones fundamentales para lograr el aprendizaje significativo, las cuales se describirán a continuación.

- **Motivación**, debe ser adecuada, dándole a descubrir del porque son útiles o funcionales, de tal manera que logre llamar su atención con la finalidad que aprenda.
- **Recojo de saberes previos**, se debe tener algunas ideas o contenidos incorporados con anterioridad, para que le permita enlazar el nuevo conocimiento.
- **Significatividad lógica**, los contenidos deben tener una ilación lógica y secuencial, el cual permite un orden en el aprendizaje del niño.
- **Significatividad Psicológica**, el desarrollo cognitivo del estudiante debe permitir establecer las relaciones lógicas y no arbitrarias entre los conocimientos previos y los nuevos.

- **Conexión con la realidad**, es necesario que la información brindada al estudiante esté relacionada con la realidad donde vive, ya que le encontrará sentido al nuevo conocimiento.
- **Organización del contenido**, se busca que el material con el que trabaje sea potencialmente significativo para el estudiante y tenga relación con el contenido, de manera que el nuevo aprendizaje tenga sentido para el estudiante (Latorre, 2019).

En el nivel inicial se va aplicar las propuestas de Ausubel de la siguiente manera: se va comenzar desde la motivación, ya que puede facilitar el aprendizaje en los estudiantes, llegando a convertirse en un aprendizaje significativo. En los primeros años de vida se va fomentar el aprendizaje por descubrimiento, para lo cual se generará una situación de aprendizaje al inicio de cada sesión para que pueda percibir algunas ideas que llamen su atención, y luego pueda asimilarlo e interiorizarlo, es decir, el estudiante debe relacionar los objetos con alguna funcionalidad. Es por ello que el estudiante debe estar activo durante el aprendizaje.

Según Latorre (2019) “entendemos por actividad no solo la manipulación de objetos o relación de actos con un fin determinado, sino, sobre todo, nos estamos refiriendo a la actividad del pensamiento, de las neuronas, y a la solución de los conflictos cognitivos”.

2.1.1.3. Bruner (1915 - 2016)

Según Latorre (2019), fue un

Psicólogo norteamericano, estudió del desarrollo intelectual de los niños. Bruner atiende selectivamente la información y la procesa y organiza de forma particular. Las ideas de Bruner sobre el aprendizaje provienen de Piaget y Ausubel, también se nota la influencia del Paradigma Socio-cultural de Vygotsky, y en alguno de sus planteamientos la influencia del conductismo.

Según Abarca (2017), Bruner se enfocó en investigar la relación que había entre la persona y el mundo externo. Por otro lado, se opuso al Paradigma Conductista, debido a que este experimentó con animales y, por lo tanto, no tenía la menor idea de cómo actuaba la mente del ser humano.

Según Abarca (2017),

Finalizada la (segunda) guerra (mundial), Bruner regresó a la Universidad de Harvard de 1945 a 1972, como investigador y profesor, donde publicó estudios interesantes sobre la percepción y las necesidades, afirmando que los valores y las necesidades determinan la percepción humana (párr. 3).

Bruner sigue los pasos de Ausubel, ya que fue uno de sus discípulos, pero profundiza en algunos aspectos de la teoría cognitiva. Además, propone su propia teoría, la cual la se explicará con detenimiento más adelante.

Según Schunk (2012, p. 486),

La teoría de Bruner sobre el conocimiento cognoscitivo analiza las maneras en que los aprendices representan el conocimiento: por medio de la acción, de manera icónica, y de forma simbólica. Bruner defendía el círculo en espiral en que una materia se vuelve a presentar de manera periódica al aumentar el desarrollo cognoscitivo y la comprensión del estudiante.

La motivación, es un punto esencial, el cual viene tomando una gran importancia desde Ausubel, pero con Bruner la motivación no solo se da a partir de lo que al estudiante desea aprender, sino que influye de manera significativa el entorno, esto quiere decir que, para lograr una motivación altamente significativa, el material que se proporciona debe estar relacionado con el conocimiento que se le brindará, siendo este un estímulo importante para lograr el aprendizaje. El aprendizaje se dará siempre y cuando el niño se sienta motivado y tenga predisposición para adquirir los nuevos conocimientos (Latorre, 2016).

Aprendizaje por descubrimiento. Se busca que este aprendizaje se produzca por el mismo estudiante, mediante estímulos que le proporcionan. Además, es llamado conocimiento mediante la ciencia, debido a que el niño va a explorar con los medios que el tenga, siendo estos significativos para el estudiante y así lograr motivarlo extrínsecamente. Por otro lado, se fortalecerá su motivación intrínsecamente, ya que será de su interés.

Según Latorre (2019),

Para Bruner, lo más importante en el aprendizaje son las estructuras que se forman a través del proceso de aprendizaje. Bruner define el aprendizaje como “el proceso de reordenar o transformar los datos de modo que permitan ir más allá de los mismos datos, yendo hacia

una nueva comprensión de los mismos y de la realidad”. A esto es lo que el autor ha llamado aprendizaje por descubrimiento.

Bruner propone unos principios para la enseñanza, los cuales se explican a continuación. El tutor debe corregir al aprendiz de tal manera que adquiera la función correctiva por sí mismo.

Organización en espiral. Bruner sigue con la teoría de Ausubel, en el sentido que para lograr el aprendizaje en el estudiante, se debe conocer los saberes previos, para partir de ahí reforzando el conocimiento aprendido y profundizarlo, de manera que este aprendizaje incremente y vaya en una secuencia de menor a mayor grado de conocimiento.

Según Bruner (1960), debe elaborarse en torno a las grandes cuestiones, principios y valores que una sociedad estima signos del continuo interés de su miembro (citado por Latorre, 2016).

Refuerzo. Se da al estudiante que se encuentra en deficiencia, el cual servirá para nivelar a la clase de aula; sin embargo, el refuerzo debe ser medido, teniendo en cuenta la capacidad del estudiante.

Según Latorre (2019),

El tutor debe corregir al aprendiz de tal manera que adquiera la función correctiva por sí mismo [...] si no es así se podría llegar a que el dominio del estudiante se logre solamente bajo la mirada del profesor. El objetivo es lograr en el estudiante que el aprendizaje se convierta en auto-aprendizaje.

La metáfora del andamio que propone Bruner se basa en que el profesor debe dar una ayuda ajustada a los estudiantes, pero debe tener en cuenta las capacidades que tienen los estudiantes, ya que a mayor capacidad del alumno, el soporte por parte del profesor será menos, y a menor capacidad tendrá mayor apoyo del profesor, buscando así que el estudiante sea quien resuelva y llegue a su propio aprendizaje. Así mismo, esta ayuda debe ser solo por un lapso de tiempo y no permanente (Latorre, 2019).

Los aportes de Bruner para la educación inicial en 5 años, es que las maestras tienen la oportunidad de trabajar las matemáticas utilizando diversos materiales como chapas, ganchos, máquina de suma, etc. Debido a que los niños a esa edad comprenden mejor las indicaciones y son más grandes para realizar actividades que requieran mayor grado de dificultad que niños de 3 años. También se aplica permanentemente el principio del refuerzo para afianzar en los niños las nociones básicas.

2.1.2. Paradigma Socio – Cultural – Contextual

Según Latorre (2019),

... el contexto en que nace el enfoque Histórico-cultural o Socio-cultural del aprendizaje es durante la primera época de la revolución rusa de 1917, en los años 1920-35. Esta revolución tiene como fundamentación filosófica, sociológica y económica del desarrollo de la sociedad y el materialismo histórico (p. 160).

Este Paradigma investiga la importancia que tiene la sociedad en el aprendizaje del niño, teniendo una influencia de gran magnitud, ya que el niño está expuesto a diversas situaciones y aprende muchas más cosas que lo que debería aprender a su edad.

2.1.2.1. Vygotsky

Según Tudge y Scrimsher (2003, citados por Schunk, 2012), Lev Vygotsky nació en Rusia (1896-1934), fue el Psicólogo del desarrollo más importante, además obtuvo el título de abogado en la Universidad Imperial de Moscú en 1917. Fue profesor de psicología y literatura, editó una revista, fundó un laboratorio de psicología y escribió un libro sobre la psicología educativa.

Los trabajos de Vygotsky sobre psicología y educación son contemporáneos de Piaget y a los de la Gestalt. En su época la Psicología estaba escondida en dos vertientes, una de carácter idealista, de hondas raíces filosóficas alemanas –fenomenología– y otra naturalista, de carácter asociacionista y mecanicista, apoyada en las ideas conductistas de Pavlov. Después de la revolución rusa de 1917, Vygotsky intentó una solución integradora entre ambas corrientes. El aporte no es exclusivo de Vygotsky, dado lo prematuro de su muerte (Latorre, 2019).

Para Vygotsky, la persona se desarrolla en su entorno de manera directa, indirecta o intencionalmente, apropiándose de los nuevos conocimientos, siendo esto mediante una actividad u orientación de parte de un adulto, que puede ser en el colegio, casa o entorno. En el entorno, es básicamente lo que el niño observa o escucha sin que alguien se lo proporcione directamente.

La influencia del entorno en la persona que plantea Vygotsky, es en principio con los niños, ya que ellos nacen con la facultad del lenguaje y a medida que se relacionan y crecen con sus familiares, ellos los estimulan mediante el lenguaje. Sin embargo, esta facultad no termina, ya que mientras más influencia tenga el niño no solo del dialogo, sino también visualmente y

auditivamente el niño irá adquiriendo nuevos conocimientos, los cuales se irán reforzando en cuanto más contacto tenga con los diversos entornos.

El rol del docente, juega un papel importante en el aprendizaje de los niños, debido a que es considerado mediador entre el estudiante y el nuevo conocimiento, ya que el docente es una persona capaz de propiciar un ambiente adecuado, buena relación con los estudiantes, orienta y brinda apoyo solo cuando lo necesita.

Vygotsky desarrolló la teoría de la Zona de desarrollo Próximo (ZDProx), esto se da debido a que el estudiante, al aprender, necesita ayuda de una persona adulta o de su par, pero que tenga un grado de conocimiento más elevado que el aprendiz.

Es importante saber lo que el alumno es capaz de hacer por sí solo y ubicar dónde necesita ayuda para realizar más en cuanto la tarea lo exija. Esto es su Zona de Desarrollo Próximo.

También incluye la transformación de la ayuda del otro más capaz en autoayuda o diálogo interno (Flores, s.f.)

A continuación, describiremos las zonas del desarrollo planteadas por Vygotsky:

Zona de Desarrollo Real (ZDReal), esta zona presenta los conocimientos que la persona posee en la actualidad, aquellos que ya aprendió y domina.

Zona de Desarrollo Próximo (ZDPróx), es lo que le falta aprender al estudiante, pero es un conocimiento a corto plazo o cercano.

Zona de Desarrollo Potencial (ZDPot), es el aprendizaje a largo plazo, aquel aprendizaje esperado por el docente (Latorre y Seco, 2016).

El **aprendizaje** del estudiante se produce a través de la sociedad, siendo este activo mental y físicamente. Este aprendizaje se logra cuando pasa de ser externa a ser un aprendizaje mental. Además, el aprendizaje se da cuando el nuevo conocimiento se internaliza y posteriormente se hace propia del ser humano, llegando a demostrar los conocimientos que adquirió.

Para Vygotsky (citado por Latorre, 2016) las estructuras mentales se logran por:

- **Internalización**, es cuando el niño recibe los conocimientos que le proporciona el profesor.
- **Apropiación**, se da cuando el estudiante se apropia de los conocimientos aprendidos y es capaz de demostrarlos.
- **Conflicto Cognitivo**, se da cuando el estudiante recibe una información nueva, pero tienen dudas sobre dicho conocimiento, por lo tanto deberá buscar la respuesta correcta y solucionar el conflicto cognitivo.

El aporte que deja para lograr un mejor aprendizaje en los niños de 5 años, es que los maestros deben reconocer los conocimientos de sus estudiantes y partir de ahí para generar un próximo aprendizaje y así llegar al desarrollo potencial del niño. Por otro lado, las maestras pueden utilizar diversos métodos, como por ejemplo: crear y propiciar materiales de acuerdo a la edad y que tenga relación con el aprendizaje que se quiere lograr, además de fomentar un ambiente agradable y una conexión con sus estudiantes.

2.1.2.2. Feuerstein

Según Velarde (2008, p.206),

Feuerstein (1921-1944) fue un brillante psicólogo rumano, [...] cuando era sólo [sic] un pequeño niño, había accedido, gracias a su prodigiosa inteligencia, a la lectura, cuando sólo [sic] contaba con tres años de edad [...] realizó denodados esfuerzos para que estos niños y jóvenes con traumas severos sufridos por el holocausto nazi pudieran no solo superar los terribles padecimientos vividos, sino además despertar, dentro de ellos, toda su capacidad y potencialidad humana. [...] Viajó a Suiza para terminar sus estudios y pudo contar con la valiosa conducción formativa de [...] el profesor Jung y el gran Piaget. [...] le asignaron oficialmente la tarea de rehabilitar a los niños y jóvenes judíos que se encontraban esparcidos por gran parte del planeta; así como prepararlos para poder ser insertados en las escuelas israelitas a fin de que pudiesen cumplir con las demandas que su país requería.

Inteligencia y privación cultural

Se dice privación al fenómeno de bajo desarrollo en aquellos niños que no han tenido un buen ambiente donde vivir y lo reflejan en su desarrollo cognitivo, físico y/o social, esto es debido a la falta de estímulos que han tenido a su alrededor por diferentes motivos; por ejemplo, han tenido carencias materiales y psicológicas, no han tenido una mediación adecuada, no cuenta con herramientas para acceder a la cultura.

Según Díaz (2007),

Por privación sociocultural entendemos un conjunto de circunstancias que pueden obstaculizar el normal desarrollo cognitivo, físico, emocional, y/o social de las personas que viven inmersas en ambientes de pobreza cultural y/o material.

Ésta [sic] situación genera una serie de circunstancias que hacen que estos niños no encuentren las mismas oportunidades de desarrollo personal, escolar, y laboral, (aunque no siempre las situaciones privativas llevan a procesos inadaptativos). Normalmente este tipo de niños es el que presenta un mayor índice de fracaso escolar, producido por el resultado de un déficit cultural de partida, centrado en el alumno y en su medio familiar, y la propia institución escolar. (p. 3)

Aprendizaje mediado: rol del docente

El aprendizaje mediado tiene que ver siempre con el estímulo que se le va brindar al sujeto, que en este caso sería el alumno, el cual va recibir un adecuado aprendizaje por medio del mediador y así podrá obtener una respuesta constructiva del sujeto.

Según Valer (2008),

la experiencia de aprendizaje mediado (Mediated Learning Experience, MLE) se refiere a un tipo de experiencia particular que generalmente ha sido parte integral y familiar del crecimiento de la mayoría de nosotros. En sus manifestaciones tempranas, la MLE se refiere

a cómo los padres, y luego profesores, enseñan a los niños y les transmiten elementos culturales (p. 228).

Cuando el mediador es el profesor, se pone en práctica estrategias de mediación en la presentación y abordaje de las tareas de aprendizaje, en la preparación del trabajo personal, en la exploración de los procesos y estrategias, en la orientación espacial y direccional, entre otras que permiten el aprendizaje. Además, permite interiorizar los nuevos contenidos en la enseñanza de elementos específicos, en la producción de otras áreas de contenido y de la vida cotidiana.

Teoría de la modificabilidad cognitiva

Son cambios de las estructuras mentales debido a la mediación de personas e instrumentos utilizados en la escuela. Se dice que el ser humano es modificable y esto es con ayuda del mediador, que va ayudar a la modificación y esto va ser reflejado en la sociedad.

Según Velar (2005),

Feuerstein propone un nuevo concepto de inteligencia como “un set de habilidades y procesos cognitivos que permiten hacernos un sentido del mundo y usar la información creativamente para enfrentar nuevos desafíos, es decir, la habilidad para aprender de la experiencia” (Feuerstein, 1980, p. 225).

Programa de enriquecimiento instrumental (PEI)

Según Velarde (2008), el Instrumento de la modificabilidad cognitiva es el Programa de Enriquecimiento Instrumental, consta de catorce instrumentos diseñados para modificar alguna función o estrategia cognitiva deficiente; busca modificar la autopercepción que el sujeto tiene y proporcionarle optimismo radical sobre sus posibilidades de cambio y mejora.

Según Velarde E. (2008)

este programa es un instrumento que tiene como objetivo central modificar las estructuras cognitivas del sujeto, pero no todas, sino aquellas que actúan de manera deficiente y no le permiten desenvolverse como una persona competente, y como alternativa a esta modificación, rescatar la capacidad positiva y operativa que ya posee el individuo y que debido a sus condiciones sociales y medio ambientales (p. 211).

La importancia de esta teoría propuesta por Feuerstein en la primera infancia preescolar, es que da prioridad a los estudiantes con dificultades que se presentaron en su entorno llamados también con deprivación cultural, lo cual lo lleva a practicar estrategias de mediación en la presentación y abordaje de las tareas de aprendizaje enfocándose en los procesos de los mismos; siendo así favorables para la enseñanza significativa del alumno con ayuda de material concreto adecuado para el desarrollo del área de Matemática, lo cual lo va llevar a largo plazo a una buena disposición al resolver conflictos que se le presentan en su vida diaria.

2.2. Teoría de la inteligencia

2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Sternberg y otros (1988, en Latorre y Seco, 2016)

presenta la teoría triárquica de la inteligencia, entendiendo por inteligencia el conjunto de procesos mentales configurados en un contexto determinado a partir de la propia experiencia [...] Entiende la inteligencia como un ente dinámico y activo capaz de procesar y transformar la información que recibe.

Esta teoría se engloba tres subteorías (Sternberg y Prieto, 1991, en Latorre y Seco, 2016):

1. Teoría componencial: Que relaciona la inteligencia y el medio interno del sujeto.
2. Teoría experiencial: Que intenta entender la inteligencia en términos de relación entre el individuo y sus experiencias.
3. Teoría contextual: Que considera la inteligencia en función de las relaciones del individuo con su mundo externo.

Según la teoría de Sternberg, las maestras podrán trabajar en el aula teniendo en cuenta el contexto, la experiencia del niño, así mismo que los conocimientos nuevos tengan relación con sus saberes previos, para lo cual se deben realizar materiales y medios adecuados para lograr un aprendizaje de manera óptima.

Sternberg propone los procesos cognitivos, al respecto, Latorre y Seco (2016, p. 84) proponen un ejemplo:

- Desarrollo de la destreza: Clasificar.

Definición: Es disponer por clase o separar por grupos los objetos que se dispone utilizando un criterio.

Procesos mentales:

- Percibir la información de los objetos de que se trate.
- Buscar información sobre ellos-si es necesario-.
- Establecer elementos comunes y diferentes entre los objetos.
- Elegir algún criterio de clasificación.
- Clasificar aplicando en un organizador gráfico el criterio o criterios elegidos.

Estos procesos mentales se propusieron para llevar a cabo una buena clase de aprendizaje siguiendo cada paso de manera óptima y asegurando que el aprendizaje que se transmite sea el adecuado y, por ende, lograr el aprendizaje esperado en el niño.

2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia

Esta teoría fue planteada por Eloísa Díez y Martiniano Román. Eloísa Díez es doctora en psicología y licenciada en ciencia de la educación y psicología por la Universidad Complutense de Madrid. Fue también profesora de Educación Básica. En la actualidad, desde 1980, es profesora de la Facultad de psicología de la Universidad Complutense de Madrid, sus principales publicaciones son: Intervención cognitiva y mejora de la inteligencia (Madrid, Complutense, 1986, tesis doctoral), Modificabilidad de la inteligencia y educabilidad cognitiva (Madrid, Complutense, 1992) y, en colaboración con el Dr. Román Pérez, Inteligencia y potencial de aprendizaje (1988, Madrid, Cincel), Curriculum y enseñanza (1994, Madrid, EOS), Aprendizaje y curriculum: Didáctica sociocognitiva aplicada (1999, Madrid, EOS), Conceptos básicos de la reforma educativas Iberoamericanas (2001, Santiago de Chile, Andrés Bello) y Diseños curriculares de aula en el marco de la sociedad del conocimiento (2005, Madrid, EOS)

¿Qué es la inteligencia?

Según Díez (2006)

el estudio de la inteligencia (pensamiento) ha de posicionarse hoy, en el marco de la sociedad del conocimiento, en un conjunto más amplio que es la ciencia cognitiva, la psicología cognitiva y, sobre todo, la psicopedagogía sociocognitiva, en el marco escolar. El análisis de la inteligencia como conjunto de capacidades es la clave en la sociedad del conocimiento, como herramienta nuclear productora del conocimiento. Recordemos por otro lado que lo nuclear del conocimiento son las capacidades como herramientas creadoras y transformadoras del mismo y estas forman parte de la inteligencia, tanto del alumno como de la institución educativa. (p.15)

Dimensión cognitiva

La cognición tiene como núcleo el desarrollo de capacidades o habilidades generales, las cuales están organizadas en tres grandes grupos:

Capacidades prebásicas: son la percepción, la atención y la memoria, entendidas como condiciones previas o capacidades previas a las capacidades básicas y superiores. Sin ellas no es posible desarrollar(o es muy difícil hacerlo) las demás capacidades.

Capacidades básicas tales como el razonamiento lógico (comprensión), la expresión oral y escrita, la orientación espacio-temporal y la socialización.

Capacidades superiores: pero además en la actualidad la sociedad del conocimiento demanda el desarrollo de capacidades superiores, entre otras las siguientes: creatividad, pensamiento crítico, solución de problemas (pensamiento resolutivo) y toma de decisiones (pensamiento ejecutivo) (Díez, 2006, p.201-202).

Dimensión afectiva

Según Díez (2006),

como hemos dicho anteriormente, entendemos la inteligencia escolar afectiva como un conjunto de procesos afectivos (valores, actitudes y microactitudes) y, como tal, este tipo de inteligencia constituye una de las tres dimensiones relevantes de nuestra teoría tridimensional de la inteligencia escolar (p.237).

Arquitectura mental

Se entiende como un conjunto de esquemas mentales, organizados y almacenados para ser utilizados cuando se requiera, en los cuales interviene la observación, recolección de datos, proceso de asimilación, codificación, pensamiento crítico.

La arquitectura del conocimiento como proceso acota la forma de acercarse y captar el conocimiento, por parte del aprendiz, a través de un triple proceso cíclico del aprendizaje científico, constructivo, significativo y preferentemente por descubrimiento (Díez, 2006, p. 246).

La arquitectura del conocimiento como producto permite una forma de almacenar conocimiento en los almacenes de memoria, de una manera arquitectónica, sistémica, sintética y global para producir mentes bien ordenadas (arquitectura mental).

Podemos afirmar que la teoría tridimensional de la inteligencia escolar sirve para la mejora de la inteligencia en el aula, al considerar esta como producto del aprendizaje en un contexto determinado (Díez, 2006, p.261).

Por todo ello, a nivel práctico, se ha elaborado un modelo de intervención en el aula, centrado en procesos cognitivos y afectivos y orientado al desarrollo de capacidades y valores, considerandos como “inteligencia cognitiva y afectiva” siendo así que la teoría tridimensional de la inteligencia pretende fomentar un plan novedoso que ayude a los estudiantes a mejorar su proceso de aprendizaje almacenando lo que aprenden en contenidos y métodos en su memoria constructiva a largo plazo. Recordando que una estrategia de aprendizaje consta de destrezas, contenidos, métodos y actitudes (Diez, 2006, p.10).

2.2.3. Competencias

Según Zabala y Arnau (2007), es la eficacia que tiene la persona para dar solución o respuesta en diversos ámbitos de su vida, para lo cual debe tener conocimiento adecuado, ya que deberá dominar el o los temas a tratar para dar soporte y seguridad de lo que habla y así sustentar su postura.

Una educación por competencias es desarrollar en el niño las capacidades de desenvolverse en el mundo exterior, demostrando su aprendizaje como conocimiento para la vida y no para el aula. Esta nueva metodología de aprendizaje da mucho más resultados, ya que este nuevo conocimiento será significativo en su vida, porque se desarrollará como una persona competente ante la sociedad, demostrando capacidad, habilidad, destreza y actitud para estar frente a cualquier dificultad que se le presente a lo largo de su vida y esté preparado para resolverlo.

En la definición planteada, se puede extraer los componentes de las competencias son: capacidades, destrezas, habilidades, actitud y valor. Es por ello que estos elementos serán considerados en la programación curricular que se desarrolla en el siguiente capítulo.

2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista

2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma

El paradigma es un modelo que se usa para enseñar, el cual está establecido, siendo un esquema que está determinado para lograr el método de enseñanza adecuado (Latorre, 2016).

Este paradigma se conforma por dos paradigmas los cuales son:

- Paradigma Cognitivo: Se enfoca en el aprendizaje individual, teniendo en cuenta los procesos los procesos mentales, teniendo en cuenta la edad y etapa del niño.
- Paradigma Sociocultural-contextual: Es importancia y fundamental el entorno del niño para lograr el aprendizaje, ya que es el medio donde adquirirá los nuevos conocimientos, siendo significativo para el estudiante (Latorre y Seco, 2016).

Al unirse los paradigmas cognitivo y sociocultural-contextual, permite una educación donde se respete la maduración cognitiva del niño y la etapa de su niñez, así mismo en esta educación se tomará en cuenta el entorno del estudiante, buscando medios verdaderamente significativos para ellos. Por lo tanto, la educación será de manera integral; sin embargo, para ello hace falta formar a los niños en valores. Es ahí donde se promueve el Paradigma Sociocognitivo-humanista, donde se promoverá la educación integral en el estudiante.

2.3.2. Metodología

La metodología es activa y participativa. Activa porque es el niño el que va a construir su propio aprendizaje; y participativa, porque ello implica que se involucre en cada actividad planteada, de modo que sea él quien resuelva y no espere que el maestro le indique todo.

En cada sesión de clase se realizará lo siguiente, de acuerdo a las teorías estudiadas:

- Motivación se realiza para captar la atención del niño al empezar la clase y el niño se sienta motivado de querer aprender y participar. Se debe procurar partir de las situaciones cotidianas que vive el niño (Ausubel) y que sirva como estímulo para captar su atención (Bruner).
- Recojo de saberes previos se realiza mediante una serie de preguntas sobre el tema de manera que se obtiene el conocimiento que tiene el niño para que, se pueda relacionar el nuevo conocimiento con lo que ya sabe (Ausubel).
- Conflicto cognitivo se realiza a través de una pregunta o reto, donde, el niño no sabe cómo responder, sin embargo al final de clase podrá resolver el conflicto. Esto genera la necesidad del aprendizaje (Vigotsky).
- Procesos cognitivos es una serie de pasos que se da de acuerdo a la destreza empleada para lograr el aprendizaje en el niño (Sternberg).
- Metacognición se da al finalizar la clase a través de preguntas que comprueban si se logró el aprendizaje esperado.
- Transferencia el niño realiza una actividad en casa de manera que aplica lo aprendido en clase.

2.3.3. Evaluación

Según Casanova (s.f.)

una buena parte de los profesionales que nos dedicamos a la educación estamos de acuerdo en la necesidad de incorporar a los procesos de enseñanza un modelo de evaluación cualitativo, que sea capaz de ofrecer datos enriquecedores acerca del desarrollo del alumnado y no sólo de los resultados que obtiene a través de medios no precisamente muy fiables (párr. 5).

La evaluación es un instrumento donde se obtiene información acerca del conocimiento que tiene el estudiante y a partir de ellos dar solución y apoyo a sus carencias educativas, teniendo en cuenta las metas que el niño debe alcanzar (Stufflebeam, 1987, citado por Latorre y Seco, 2016).

Según Latorre y Seco (2016), la evaluación consta de tres tipos:

- a. Evaluación inicial o diagnóstica, permite conocer el estado educativo del niño, arrojando como resultado los conocimientos y carencias que tiene antes de empezar el proceso de aprendizaje.
- b. Evaluación formativa o de proceso, Consta de una evaluación constante durante el proceso de aprendizaje-enseñanza, permitiendo al docente conocer el avance académico del estudiante y actuar de manera mediadora.
- c. Evaluación sumativa o final, es el resultado final de los aprendizajes obtenidos a lo largo de la unidad, bimestre o anual, el cual, indica si se logró el aprendizaje esperado en el estudiante (p. 249).

Finalmente, al evaluar se debe tener en consideración los siguientes conceptos:

- Criterio de evaluación: Un criterio es la medida de referencia para valorar alguna cosa. Es un recurso para comprobar la veracidad o falsedad de tal o cual aseveración, hipótesis, sistematización teórica, etc. [...] Los criterios son los principios o normas de referencia. (Marino y Seco, 2016, p. 253)
- Técnica de evaluación: Es el medio que se utiliza para obtener la información que se va evaluar. La técnica que se emplea en cada caso está en función de la información que se desee obtener. (Marino y Seco, 2016, p. 254)

- Instrumento de evaluación: Es la herramienta o el aparato concreto que se utiliza para recoger la información. Deben ser adecuados para medir lo que se quiere medir, como cualquier instrumento científico, tienen que ser válidos y confiables. (Marino y Seco, 2016, p. 254)

2.4. Definición de términos básicos

- a) Competencia: Es una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto, son aquellas que las personas precisan para su realización y desarrollo individual, la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo (Figel, 2009)
La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético (Currículo Nacional, 2017, p.11).
- b) Capacidad o habilidad general: Entendemos por capacidad una habilidad general que utiliza o puede utilizar un aprendiz para aprender, cuyo componente fundamental es cognitivo.
Toda capacidad puede ser potencia o real, se desarrollan por el aprendizaje y las aulas son sociedades o comunidades de aprendizaje (Román, 2011, p. 97).
- c) Destreza: Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar un estudiante para aprender, cuyo componente principal también es cognitivo. Al igual que la capacidad expresa el potencial o aptitud que posee una persona para realizar acciones específicas de manera flexible, eficaz y con sentido (Latorre y Seco, 2016, pg.88)
- d) Método de aprendizaje: Es el camino que sigue el estudiante para desarrollar habilidades más o menos complejas, aprendiendo contenidos. Un método es una forma de hacer. Cada estudiante, con sus diferencias individuales, tiene un estilo peculiar de aprender, es decir, una manera concreta de recorrer el camino del aprendizaje (Latorre y Seco, 2016, p.339).
- e) Valor: Es una cualidad de los objetos, situaciones o personas que los hacen ver valiosos y ante los cuales los seres humanos no pueden permanecer indiferentes. Su componente principal es el afectivo, aunque también posee el cognitivo. Los valores se captan con “la

óptica del corazón” (Max Scheler). Un valor es aquella persona, situación, objeto, etc., que posee elementos de bien, verdad o belleza (Latorre y Seco, 2016, p.135).

- f) Actitud: Es una predisposición estable hacia...Es decir, la forma en que una persona reacciona habitualmente frente a una situación dada. Este algo puede ser una persona, objeto material, situación, ideología, etc. La actitud viene a ser la predisposición que se tiene para ser motivado en relación con una persona o un objeto. Su componente principal es el afectivo. Un conjunto de actitudes vividas e interiorizadas indican que un valor ha sido asumido por el sujeto en mayor o menor grado. (Latorre y Seco, 2016, p.135).
- g) Propuesta didáctica: Modelo de programación que va desde la programación anual, hasta las sesiones de aprendizaje, incluyendo las evaluaciones y materiales pedagógicos.
- h) Competencias Matemáticas: La competencia matemática es la habilidad para desarrollar y aplicar el razonamiento matemático con el fin de resolver diversos problemas en situaciones cotidianas. Basándose en un buen dominio del cálculo, el énfasis se sitúa en el proceso y la actividad, aunque también en los conocimientos. (Goñi, 2009)
- i) Evaluación: “La evaluación es el proceso de identificar, obtener y proporcionar información útil, relevante y descriptiva acerca del valor y calidad de las metas alcanzadas [...] con el fin de servir de guía para tomar decisiones, solucionar problemas y promover la comprensión de los fenómenos implicados” (Stufflebeam, 1987). [...] Es un proceso continuo de toma de conciencia del cumplimiento de los objetivos de un curso, tanto por el profesor como por el alumno. La evaluación es, pues, un instrumento educativo de tal importancia que no se puede avanzar en el proceso aprendizaje- enseñanza sin contar con ella. Se realiza de forma paralela a la intervención didáctica (Latorre y Seco, 2016, p.244)

CAPITULO III
PROGRAMACION CURRICULAR

3.1. Programación General

3.1.1. Competencias del área

Competencia	Definición
1. Resuelve problemas de cantidad	<p>Consiste en estimar, comparar y relacionar cantidades o medidas, a partir de la construcción y comprensión de las nociones de cantidad, número y sistema de numeración decimal; y usarlas en situaciones retadoras de diversos contextos. Buscar solución a estos retos supone poner en juego el pensamiento lógico y desplegar procesos relacionados con la comunicación, la representación, la argumentación de relaciones numéricas y el uso de estrategias, procedimientos y propiedades de las operaciones. Discernir si la solución buscada requiere hacer uso de aproximaciones, estimaciones o cálculos exactos, para lo cual es necesario que el estudiante comprenda y dote de significado a los números y sus operaciones.</p>
2. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<p>Consiste en orientarse en el espacio al visualizar, interpretar y relacionar las características de los objetos, sus atributos medibles, posiciones y movimientos, con formas bidimensionales y tridimensionales y sus propiedades, y usarlas en situaciones retadoras de diversos contextos. Buscar solución a estos retos implica poner en juego el pensamiento lógico, clasificar las formas estableciendo relaciones entre sus propiedades. Así como desplegar procesos de representación desde diversas perspectivas usando sistemas de referencia, modelos, lenguaje geométrico, estrategias y diversos recursos.</p>

(Tomado de MINEDU 2016, p. 171-177)

3.1.2. Estándares de aprendizaje

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	
Competencia	Estándares
Resuelve problemas de cantidad	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, "ninguno", y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, "ayer" "hoy" o "mañana”
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.

(Tomado de MINEDU 2016, p. 171-177)

3.1.3. Desempeños del área

Competencia	Desempeños
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar. Ejemplo: Después de una salida al parque, la docente les pregunta a los niños cómo creen que pueden agrupar las cosas que han traído. Un niño, después de observar y comparar las cosas que ha recolectado, dice que puede separar las piedritas de las hojas de los árboles. • Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. Ejemplo: Durante su juego, Oscar ordena sus bloques de madera formando cinco torres de diferentes tamaños. Las ordena desde la más pequeña hasta la más grande. • Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Ejemplo: Antes de desarrollar una actividad de dibujo, la docente le pide a una niña que le ayude a repartir los materiales a sus compañeros. Le comenta que a cada mesa le tocará un pliego de cartulina y le pregunta: “¿Cuántas cartulinas necesitaremos?”. La niña cuenta las mesas y dice: “seis cartulinas”. • Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: “Faltan pocos días para el paseo”. • Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Los niños al jugar tumba latas. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: “¡Tumbamos 10 latas!”. • Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: “Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelás y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con una cuchara”. • Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.

<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. Ejemplo: La niña Karina elige un cubo, explora el entorno y dice que un dado y una caja de cartón se parecen a la forma que eligió del cubo. • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. Ejemplo: Franco dice que su cinta es más larga y Luisa dice que la suya lo es. Franco y Luisa colocan sus cintas una al lado de la otra para compararlas y finalmente se dan cuenta de que la cinta de Luisa es más larga. Le dicen: “La cinta que tiene Luisa es más larga”. • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras – como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. • Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja los puestos del mercado de su localidad y los productos que se venden. En el dibujo, se ubica a sí mismo en proporción a las personas y los objetos que observó en su visita. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. Ejemplo: Los niños ensayan diferentes formas de encestar las pelotas y un niño le dice: “¡Yo me acerqué más a la caja y tiré la pelota!”. Otra niña dice: “¡Yo tire con más fuerza la pelota!”
---	--

(Tomado de MINEDU 2016, p. 173-179)

3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

PANEL DE CAPACIDADES Y DESTREZAS		
ÁREA: Matemática		
CAPACIDADES	1. COMPRESION	2. ORIENTACION ESPACIO TEMPORAL
DESTREZAS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificar ✓ Agrupar ✓ Ordenar / secuenciar ✓ Comparar 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Graficar ✓ Medir ✓ Mostrar sentido de orientación

(Tomado en Latorre y Seco 2016, p. 108)

3.1.5. Definición de capacidades y destreza

ACERCÁNDONOS A LAS CAPACIDADES Y DESTREZAS	
COMPRENDIENDO LAS CAPACIDADES	COMPRENDIENDO LAS DESTREZAS
1. COMPRENSIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar: Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son. Identificar = reconocer. Para identificar hay que conocer previamente. 2. Agrupar: Clasificar por clases o grupos los elementos u objetos de que se trate, siguiendo uno a varios criterios de clasificación. 3. Ordenar/Secuenciar: Colocar objetos, ideas, etc. de acuerdo con un plan o criterio establecido. Asignar un lugar pertinente a elementos, ideas, hechos, etc. en función a algún criterio organizador, de acuerdo a una progresión y sucesión lógica. 4. Comparar: Cotejar -- confrontar -- examinar dos o más objetos o elementos para establecer las similitudes y diferencias existentes entre ellos, utilizando criterios.
2. ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Graficar: Representar información utilizando imágenes. 2. Medir: Calcular la distancia, extensión, peso, volumen de algo, comparándolo con una unidad de referencia. 3. Mostrar sentido de orientación: Evidenciar coordinación psicomotriz, espacial y rítmica a partir de elementos intrínsecos (personales) y extrínsecos (dados por el exterior) proyectándolos en un marco de creación artística.

(Tomado en Latorre 2016, p. 327-337)

3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

DESTREZAS Y PROCESOS MENTALES		
CAPACIDADES	DESTREZAS	PROCESOS MENTALES
1. COMPRENSIÓN	1. Identificar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir los objetos. 2. Reconocer las cualidades. 3. Relacionar (comparar) con los conocimientos previos que se tienen sobre el elemento. 4. Señalar, nombrar, etc.
	2. Agrupar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir de forma clara y distinta. 2. Identificar los elementos y sus cualidades. 3. Seleccionar la pauta de clasificación 4. Relacionar las cualidades de los elementos con el criterio/s elegido/s. 5. Agrupar por categoría.
	3. Ordenar/Secuenciar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información forma concisa. 2. Seleccionar el criterio. 3. Secuenciar utilizando algún organizador gráfico.
	4. Comparar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma concisa. 2. Identificar las características de los elementos. 3. Establecer-identificar los criterios/ variables de comparación. 4. Realizar la comparación, utilizando un organizador gráfico.
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Observar el objeto que se va medir.

2. ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL	1. Medir	<ul style="list-style-type: none"> 2. Seleccionar el método de medición. 3. Realizar la medida utilizando el instrumento de forma concisa
	2. Graficar	<ul style="list-style-type: none"> 1. Identificar el elemento que se va a dibujar. 2. Determinar el espacio en el que se va a graficar. 3. Elaborar la representación utilizando el código.
	3. Mostrar sentido de orientación	<ul style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma concisa. 2. Identificar los objetos de orientación. 3. Orientarse de acuerdo al objeto elegido.

(Tomado en Latorre 2016, p. 327 – 338)

3.1.7. Métodos de aprendizaje

MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE
<p>IDENTIFICAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificación de las características mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material concreto. • Identificación de las nociones espaciales a través de diversas posturas y posiciones. • Identificación y percepción de objetos de la naturaleza diferenciando unos de otros mediante la comparación. <p>AGRUPAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de material concreto. • Agrupación de objetos según su similitud o diferencia verbalizando el criterio a seguir utilizando diversos materiales. • Agrupación de materiales mediante la observación identificando los criterios y clasificación adecuada. <p>ORDENAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenación de objetos de manera ascendente y descendente mediante la manipulación de material concreto. • Secuenciación de elementos teniendo en cuenta un criterio determinado como color, tamaño, forma, etc. • Secuenciación de hechos y situaciones mediante el uso de conectores antes y después. <p>COMPARAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparación de cuantificadores mediante el uso de material concreto y no estructurado. • Comparación de objetos, imágenes y personas, por medio de la observación, manipulación de material concreto y actividades lúdicas individuales y grupales. • Comparación de elementos estableciendo semejanzas y diferencias. <p>REPRESENTACION GRAFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representación gráfica de figuras, conjuntos y diagramas a través de diversas técnicas. • Representación gráfica de las cantidades de los objetos haciendo uso de los cuantificadores mediante diferentes técnicas. • Representación gráfica de personajes, figuras e imágenes a partir de una o varias indicaciones ubicándolo en un plano bidimensional. <p>MEDIR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medición del objeto teniendo en cuenta criterios como. Peso, talla, tiempo utilizando instrumentos de medición. • Medición de diversos elementos comunicando su comprensión de los resultados mediante ejercicios gráficos. • Medición de los objetos de su aula: mesa, silla, pizarra a través de medidas arbitrarias usando observación y manipulación.

MOSTRAR SENTIDO DE ORIENTACION

- Muestra sentido de orientación en relaciones espaciales, a través de las posiciones que toma el cuerpo.
- Muestra sentido de orientación en direcciones, mediante objetos de su entorno.
- Muestra sentido de orientación en trayectorias, a través de material gráfico.

(Tomado en Latorre, 2016, p. 339-355)

3.1.8. Panel de valores y actitudes

PANEL DE VALORES Y ACTITUDES INSTITUCIÓN EDUCATIVA: LICEO LORENZO MILANI			
VALORES	1. Responsabilidad	2. Respeto	3. Solidaridad
ACTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mostrar constancia en el trabajo. ✓ Ser puntual. ✓ Asumir las consecuencias de los propios actos. ✓ Cumplir con los trabajos asignados. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Asumir las normas de convivencia. ✓ Aceptar distintos puntos de vista. ✓ Aceptar a la persona tal y como es. ✓ Escuchar con atención. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ayudar ✓ Compartir ✓ Aceptar a los otros ✓ Mostrar aprecio e interés por los demás

(Tomado en Latorre, 2016, p. 136-137)

3.1.9. Definición de valores y actitudes

ACERCÁNDONOS A LOS VALORES Y ACTITUDES	
COMPRENDIENDO LOS VALORES	COMPRENDIENDO LAS ACTITUDES
<p>1. Responsabilidad Es un valor mediante el cual la persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos y se compromete libremente a hacer lo que debe hacer. Un sujeto responsable es aquel que de forma consciente es la causa directa o indirecta de un hecho y que, por lo tanto, le son imputables las consecuencias. La responsabilidad es la virtud por excelencia de los seres humanos libres.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar constancia en el trabajo: Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajos. 2. Ser puntual: Es una actitud o disposición permanente para estar a la hora adecuada en un lugar o cumplir con los compromisos adquiridos en el tiempo indicado. 3. Asumir las consecuencias de los propios actos: Es una actitud mediante la cual la persona acepta o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones. 4. Cumplir con los trabajos asignados: Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndolas de forma adecuada.
<p>2. Respeto Es sinónimo de atención, consideración, cortesía, deferencia. Es un valor a través del cual muestro admiración, atención y consideración a mi mismo y a los demás. El respeto es el reconocimiento del valor inherente y de los derechos innatos de los individuos. También tiene que ver con la autoridad, como sucede con los hijos y sus padres o los estudiantes con sus maestros.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asumir las normas de convivencia: Es una actitud a través de la cual la persona acepta o acata reglas o pautas para vivir en compañía de otras. 2. Aceptar distintos puntos de vista: Es una actitud a través de la cual la persona recibe voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se le dan, aunque no los comparta. 3. Aceptar a la persona tal y como es: Es una actitud a través de la cual la persona admite o tolera al individuo tal y como es. 4. Escuchar con atención: Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje.

	Es una actitud a través de la cual se presta atención a lo que se dice.
<p>3. Solidaridad Etimológicamente proviene del latín <i>solidus</i>, que significa “sólido, soldado, unido”. Es la adhesión voluntaria a una causa justa que afecta a otros.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ayudar: Es colaborar con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona. 2. Compartir: Es el acto de participación recíproca en algo, ya sea material o inmaterial, en la que una persona da parte de lo que tiene a otra para que lo puedan disfrutar conjuntamente, eso implica el valor de dar y recibir, aceptar y acoger lo que el otro ofrece. 3. Aceptar a los otros: Es una actitud a través de la cual se aceptan con sencillez los atributos personales. 4. Mostrar aprecio e interés por los demás: Sentir las necesidades de los demás e involucrarse de forma personal, mediante la proposición de soluciones ante situaciones presentadas.

(Tomado e Latorre, 2016 p. 138)

3.1.10. Enfoque transversal

ENFOQUES TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> • Igualdad de genero • Orientación al bien común • Inclusivo o de atención a la diversidad • Búsqueda de la excelencia • Intercultural • Ambiental • De derechos
------------------------	--

(Tomado de MINEDU, 2016 p. 26)

3.1.11. Evaluación de diagnóstico

-Cuenta hasta el número 5.
-Agrupa por color.
-Agrupa por tamaño.
-Secuencia.

-Números ordinales.
-Grande-Pequeño.
-Arriba-Abajo.
-Encima-Debajo.

Construye la noción de cantidad

-Agrupar
-Ordenar/secuenciar
-Comparar

Establece relaciones espaciales

-Identificar
-Ubicar
-Graficar
-Medir
-Mostrar sentido de orientación

VALORES Y ACTITUDES

RESPONSABILIDAD

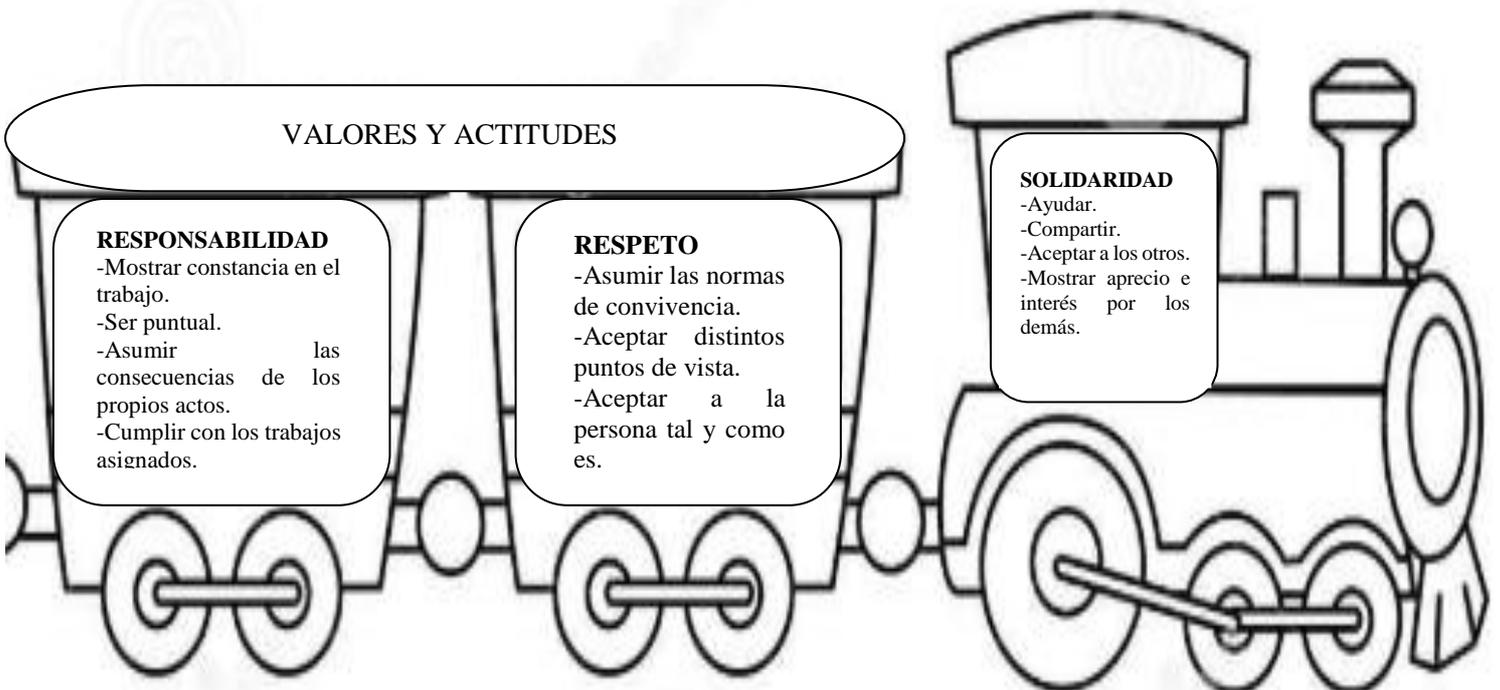
-Mostrar constancia en el trabajo.
-Ser puntual.
-Asumir las consecuencias de los propios actos.
-Cumplir con los trabajos asignados.

RESPECTO

-Asumir las normas de convivencia.
-Aceptar distintos puntos de vista.
-Aceptar a la persona tal y como es.

SOLIDARIDAD

-Ayudar.
-Compartir.
-Aceptar a los otros.
-Mostrar aprecio e interés por los demás.

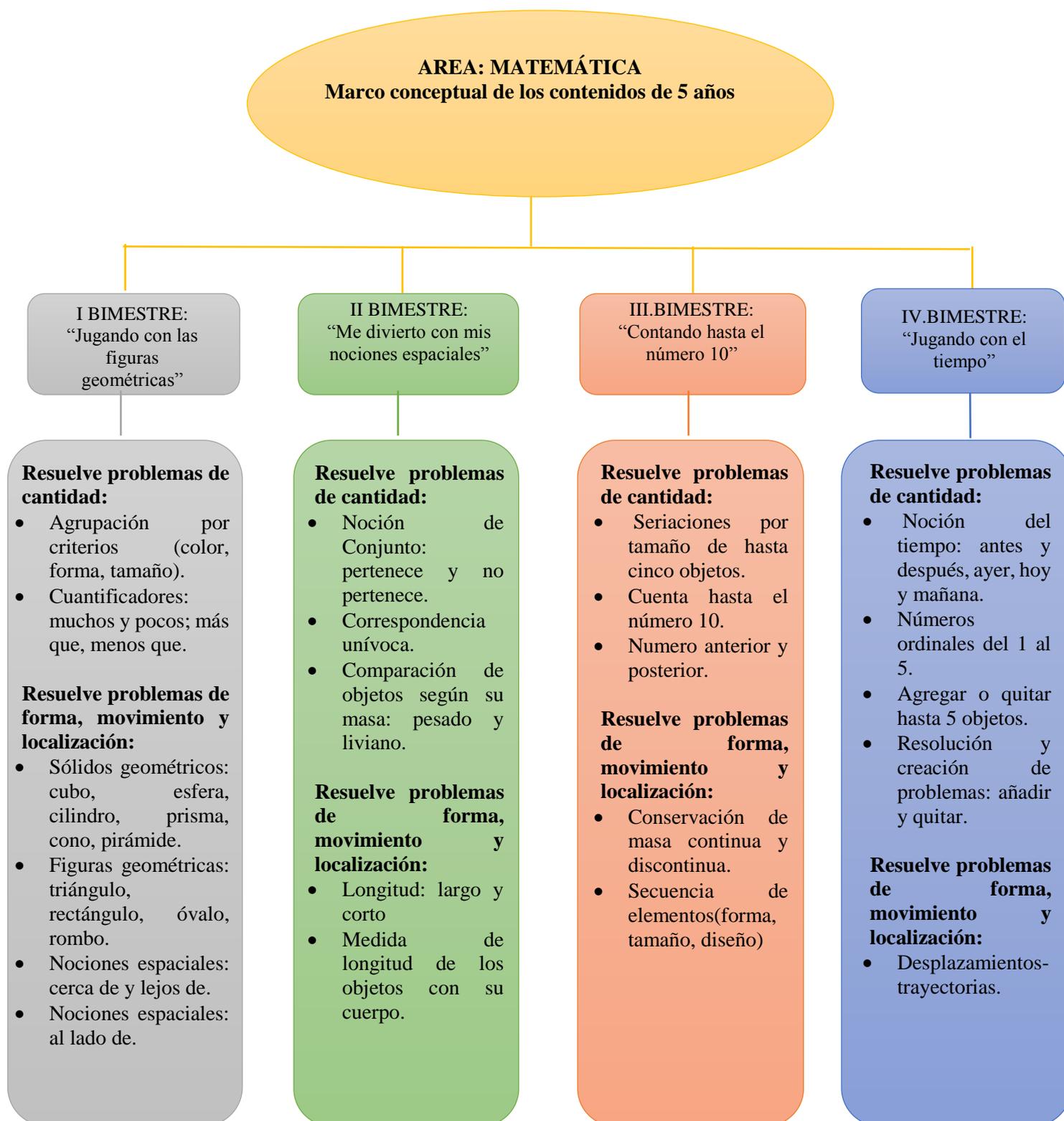


LISTA DE COTEJO 4 AÑOS			
N°	ITEMS	SI	NO
Construye la noción de cantidad (COMPRESION)			
1	Agrupar objetos según su color: rojo, amarillo y azul.		
2	Agrupar objetos según su tamaño.		
3	Secuencia objetos de dos patrones.		
4	Compara características perceptuales: pesado y liviano.		
5	Utiliza el conteo hasta 5.		
6	Reconoce los números ordinales del 1 al 3.		
7	Identifica los conceptos perceptuales grande y pequeño.		
Establece relaciones espaciales (ORIENTACION ESPACIO TEMPORAL)			
1	Se ubica según la noción espacial: arriba y abajo.		
2	Ubica objetos según la noción espacial: encima y debajo.		

3.1.12. Programación anual

PROGRAMACIÓN ANUAL de MATEMATICA		
1. Institución educativa: Liceo Lorenzo Milani 4. Área: Matemática	2. Nivel: Inicial	3. Grado: 5 años
	6. Profesor(a): Gamero Tinco, Fiorella / Prudencio Villacorta, Stephanie	
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>1er BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> Agrupación por criterios (color, forma, tamaño). Cuantificadores: muchos y pocos; más que, menos que. <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> Sólidos geométricos: cubo, esfera, cono, pirámide Figuras geométricas: triángulo, rectángulo, óvalo, rombo. Nociones espaciales: cerca de y lejos de Nociones espaciales: al lado de <p>2do BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> Noción de conjunto: Pertenece y no pertenece. Correspondencia unívoca Comparación de objetos según su masa: pesado y liviano. <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> Longitud: largo y corto Medida de longitud de los objetos con su cuerpo <p>3er BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> Seriaciones por tamaño de hasta cinco objetos. Cuenta hasta el número 10. Numero anterior y posterior. <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> Conservación de masa continua y discontinua. Secuencia de elementos(forma, tamaño, diseño) <p>4to BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> Noción del tiempo: antes y después, ayer, hoy y mañana. Números ordinales del 1 al 5 Agregar o quitar hasta 5 objetos. Resolución y creación de problemas: añadir y quitar <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> Desplazamientos- trayectorias. 		<ul style="list-style-type: none"> Identificación de las características mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material concreto. Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de material concreto. Ordenación de objetos de manera ascendente y descendente mediante la manipulación de material concreto. Secuenciación de elementos teniendo en cuenta un criterio determinado como color, tamaño, forma, etc. Comparación de elementos estableciendo semejanzas y diferencias. Representación gráfica de figuras, conjuntos y diagramas a través de diversas técnicas. Medición del objeto teniendo en cuenta criterios como. Peso, talla, tiempo utilizando instrumentos de medición. Muestra sentido de orientación en direcciones, mediante objetos de su entorno.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>CAPACIDAD: COMPRENSIÓN</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar Agrupar Ordenar / secuenciar Comparar <p>CAPACIDAD: ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Graficar Medir Mostrar sentido de orientación 		<p>VALOR: RESPONSABILIDAD</p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mostrar constancia en el trabajo. Ser puntual. Asumir las consecuencias de los propios actos Cumplir con los trabajos asignados. <p>VALOR: RESPETO</p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Asumir las normas de convivencia. Aceptar distintos puntos de vista. Aceptar a la persona tal como es. Escuchar con atención. <p>VALOR: SOLIDARIDAD</p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ayudar a los demás. Compartir lo que se tiene. Aceptar a los otros Mostrar aprecio e interés por los demás

3.1.13. Marco conceptual de los contenidos



3.2. Programación específica

3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1		
1. Institución educativas: Liceo Lorenzo Milani 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 5 años 4. Sección/es: Giraffe 5. Área: Matemática 5. Título Unidad: 6. Temporización: 7. Profesor(a): Gamero Tinco Fiorella / Prudencio Villacorta Stephanie		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>Resuelve problemas de cantidad:</p> <p>Agrupaciones por criterio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • color y forma <p>Cuantificadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • muchos y pocos <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización:</p> <p>Sólidos Geométricos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • cubo • esfera • cono • pirámide <p>Nociones Espaciales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • cerca de –lejos de 		<ul style="list-style-type: none"> • Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales: color y forma mediante el uso de material concreto. • Comparación de elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias. • Identificación de las características de los sólidos geométricos: el cubo mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material concreto. • Identificación de las características de los sólidos geométricos: el cono mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material concreto. • Identificación de las características de los sólidos geométricos: la pirámide mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material concreto. • Muestra sentido de orientación: cerca de – lejos de mediante objetos de su entorno.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>CAPACIDAD: COMPRENSIÓN Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica • Agrupar • Comparar <p>CAPACIDAD: ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar sentido de orientación 		<p>VALOR: RESPONSABILIDAD Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar constancia en el trabajo. • Ser puntual. <p>VALOR: RESPETO Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asumir las normas de convivencia. • Escuchar con atención. <p>VALOR: SOLIDARIDAD Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayudar • Compartir • Aceptar a los otros

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 1:

-Identificar el sólido geométrico: la esfera mediante la manipulación del mismo usando material concreto asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

-Observa las pelotas de diversos colores y juega libremente con ellas, luego responde algunas preguntas: ¿Qué observaste? ¿Cómo son? ¿Qué forma tienen las pelotas?

Proceso

-Percibe el sólido geométrico: la esfera en bloques de madera y los manipula.



<https://bit.ly/2MT8uak>

-Reconoce las características del sólido geométrico: la esfera respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué observas? ¿Cómo son? ¿A qué se parecen?

-Relaciona el sólido geométrico: la esfera con los objetos que hay en el aula (pelota de yaxes, cuentas, etc.) y menciona.



<https://bit.ly/2RMphwr>



<https://bit.ly/2MUIxam>

-Identifica el sólido geométrico: la esfera al escogerlo dentro de un grupo de objetos (pelota de yaxes, vela, cuentas y caja) y agarrar la esfera.



<https://bit.ly/2BrOSp4>



<https://bit.ly/2RM7Qfz>

Salida

-Evaluación: Identifica el sólido geométrico: la esfera y la señala en el grupo de sólidos geométricos de madera.

-Metacognición: ¿Qué hiciste? ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultad tuviste al reconocer las características de la esfera? ¿Cómo superaste la dificultad?

-Transferencia: Busca en casa objetos que tienen forma de esfera.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 2:

-Identificar el sólido geométrico: la esfera mediante la manipulación de los mismos usando material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Recibe una pelota de trapo y trata de encestarla en la canasta en orden, luego responde algunas preguntas: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Con que encestaste? ¿Puedes elaborar una pelota?

Proceso

-Percibe las frutas (melón, naranja, toronja) que se encuentran en la mesa.

-Reconoce las características de los frutos y observa cuál de las frutas (melón, plátano, naranja, tuna, toronja) que se encuentran en la mesa tienen forma de esfera.

-Relaciona el sólido geométrico: la esfera con los frutos (melón, plátano, naranja, tuna, toronja) que hay en el aula y lo menciona.

-Identifica el sólido geométrico: la esfera al realizar con plastilina una fruta que tiene forma de esfera.

Salida

-Evaluación: Identifica el sólido geométrico: la esfera al señalar la fruta (melón, plátano, naranja, tuna, toronja).

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al crear tu esfera? ¿Cómo superaste la dificultad que tuviste?

-Transferencia: el día de mañana traes un objeto de casa que tenga forma de esfera.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 3:

-Agrupar los elementos por color y forma mediante el uso de material concreto asumiendo normas de convivencia.

Inicio

-Juega “Simón dice” se forma por: cabello corto y cabello largo. Luego responde algunas preguntas: ¿Qué hiciste? ¿Cómo te agrupaste? ¿De qué otra manera te hubieras agrupado?

Proceso

-Percibe pelotas y cubos esparcidos en el patio del colegio

-Identifica las características de las pelotas y cubos: color y forma.

-Selecciona el criterio de agrupación según el color y forma de los elementos (pelota o cubo).

-Relaciona el objeto (pelota o cubo) que eligió, en equipo, según el color y forma de los objetos.

-Agrupa los objetos según su forma y color en equipo.

Salida

-Evaluación: Agrupa figuras geométricas según su color y forma colocándolo en diferentes tapers.

-Metacognición: ¿Qué hiciste? ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultad tuviste al agrupar los objetos con los de tus compañeros? ¿Cómo superaste el no poder agrupar?

-Transferencia: Agrupa objetos de tu casa teniendo en cuenta dos criterios: color y forma.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 4:

-Comparar elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Baila al son de la música y busca en el patio objetos ocultos (peces rojos y peces azules). Luego responde algunas preguntas: ¿Qué puedes hacer con estos peces? ¿Son iguales? ¿De qué color son? ¿Dónde hay muchos peces? ¿Por qué hay pocos peces?

Proceso

-Percibe animales domésticos y salvajes de jebe y lo manipula.



<https://bit.ly/2MYnmV2>

-Identifica las características de los animales de jebe al responder algunas preguntas ¿Cómo son? ¿De qué color son? ¿Dónde habrá muchos? ¿Dónde habrá pocos?

-Establece criterio de comparación muchos y pocos al manipular los animales de jebe.

-Realiza la comparación: muchos y pocos de animales domésticos y salvajes de jebe.

Salida

-Evaluación: Compara los elementos: muchos y pocos al contar cuantos palitos de chupete de color rojo y verde tienen y los colocan en cajitas según el color.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué parte de la actividad te gusto? ¿Qué dificultad tuviste al identificar donde había muchos? ¿Qué dificultad tuviste al identificar donde había pocos animales? ¿Cómo superaste la dificultad?

-Transferencia: Compara muchos y pocos, según el color de ropas verde y amarilla que tengas en casa.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 5:

-Mostrar sentido de orientación: cerca de – lejos de, al ubicar objetos de su entorno ayudando a sus compañeros.

Inicio

-Realiza una carrera donde se marca la partida y la meta, en medio de la carrera se dirá pare y los niños se detienen y responde algunas preguntas ¿Qué hicieron? ¿Quién llegó a la meta? ¿Quién está cerca de llegar a la meta? ¿Quién está lejos de la meta? ¿Quién está cerca de ti?

Proceso

-Percibe una silla al medio del patio y dos cintas pegadas en el piso que van desde la silla hasta cierto punto del piso, siendo una más larga que la otra.



<https://bit.ly/2MRvGpg>

-Identifica la ubicación de las cintas, le indica que se coloque y luego se le pregunta ¿Quién está más cerca de la silla?, ¿Quién está más lejos de la silla?

-Orienta su cuerpo al colocarse cerca de la silla y lejos de la silla haciendo uno círculo agarrados de la mano.

Salida

-Evaluación: Muestra sentido de orientación: cerca de – lejos de al ubicar zanahorias de plástico según la indicación.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Qué dificultad encontraste al colocarte lejos o cerca de la silla? ¿Cómo superaste la dificultad al ubicarte lejos o cerca de la silla?

-Transferencia: Ubícate cerca de la puerta y lejos de la televisión, en tu casa.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 6:

-Identificar el sólido geométrico: el cubo mediante la manipulación de los mismos usando material concreto escuchando con atención.

Inicio

-Observa una caja grande de cartón al sacar una tela, Luego responde algunas preguntas: ¿Qué observaste? ¿Cómo es? ¿Sabes cómo se llama?

Proceso

-Percibe de manera visual el sólido geométrico: el cubo en bloques de madera.



<https://bit.ly/2MU2u11>

-Reconoce las características del sólido geométrico: el cubo (seis lados iguales, ocho esquinas) al manipular el bloque de madera y las menciona.

-Relaciona el sólido geométrico: el cubo con objetos en el aula mencionando las diferencias o semejanzas que encuentra entre los objetos.

-Identifica el sólido geométrico: cubo en un grupo de bloques de madera.

Salida

-Evaluación: Identifica el sólido geométrico: el cubo al señalar los objetos que tienen forma de cubo.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al compararlo con otros objetos? ¿Cómo resolviste el conflicto?

-Transferencia: Busca en casa objetos que tienen forma de cubo, para compartirlo con tus compañeros.

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)**

Actividad 7:

-Identificar el sólido geométrico: el cubo mediante la manipulación de los mismos usando material concreto escuchando con atención.

Inicio

-Juega "Bowling" lanza la pelota y trata de derrumbar la torre de cubos, luego responde algunas preguntas ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué derrumbaste? ¿De qué era la torre? ¿Puedes hacer uno igual?

Proceso

Percibe diversos objetos (cubo mágico, caja, tecnopor, etc.) que tienen forma de cubo.



<https://bit.ly/2DhYT8w>



<https://bit.ly/2MSPgBt>



<https://bit.ly/2Bpr317>

-Reconoce las características de los objetos (cubo mágico, caja, tecnopor, etc.) respondiendo las preguntas ¿Cómo son? ¿Qué forma tiene? ¿Cuántos lados tiene?

-Relaciona los objetos (cubo mágico, pelota, caja, pizarra, tecnopor, etc.) con el cubo que se armó la torre y menciona cuales son iguales.

-Identifica el sólido geométrico: el cubo al seleccionar en un grupo de objetos (lapicero, caja, tajador, tecnopor, etc.)

Salida

-Evaluación: Identifica el sólido geométrico: el cubo al recoger del patio objetos que tienen forma de cubo.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al identificar la imagen que tiene forma de cubo? ¿Cómo resolviste el conflicto que tuviste?

-Transferencia: Crea un cubo de cartón, decóralo y lo tares mañana para armar una torre grande.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 8:

-Agrupar los elementos por color y forma mediante el uso de material concreto asumiendo normas de convivencia.

Inicio

-Observa figuras geométricas dispersas en el piso del patio, ¿Cómo lo puedes ordenar?, luego responde algunas preguntas: ¿Qué hiciste? ¿Cómo son? ¿Cómo lo ordenaste? ¿Qué otros objetos puedes agrupar?

Proceso

-Percibe legos de colores y forma esparcidos en el patio.

-Identifica las características de los legos según los colores y formas al mencionarlos.

-Selecciona el criterio para agrupar los legos según la forma y color, al manipularlos.

-Relaciona el objeto que eligió con el de sus compañeros según su color y forma.

-Agrupa los legos por su color y forma, comunicándose con sus compañeros.

Salida

-Evaluación: Agrupa botones por color y forma y los separa según la indicación.

-Metacognición: ¿Qué hiciste? ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultad tuviste al agrupar los objetos con los de tus compañeros? ¿Cómo superaste cuando no pudiste agruparlo?

-Transferencia: Busca en el parque elementos que puedas agrupar (hojas, piedras, etc.) teniendo en cuenta dos criterios: color y forma.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 9:

- Comparar elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Busca y recoge en el patio pelotas de jebes anaranjadas y verdes. Coloca en el contenedor verde las pelotas verdes y en el contenedor anaranjado las anaranjadas. Luego responde algunas preguntas: ¿En qué contenedor hay más pelotas? ¿E el contenedor verde hay muchas o pocas? ¿Habría la misma cantidad de pelotas en los contenedores?

Proceso

-Percibe dos tachos de crayolas.

-Identifica las características del contenido de los tachos y responde algunas preguntas ¿Qué hay en los tachos? ¿Cuántos crayolas hay en cada uno?

-Establece los criterios de comparación de la cantidad de crayolas al observar los tachos.

-Realiza la comparación al mencionar donde hay muchos y pocos al manipular los tachos de crayolas.

Salida

-Evaluación: Compara los elementos: muchos y pocos al contar cuantas cuentas de color azul y rojo tienen.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste dificultad al identificar donde había muchas y pocas crayolas? ¿Fue difícil dibujar?

-Transferencia: Compara en casa muchos polos de mamá y pocos polos de papá.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 10:

-Mostrar sentido de orientación: al ubicarse cerca de – lejos de, en referencia a objetos del aula entorno mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Bailan la canción “Ronda de los conejos”, luego algunas preguntas ¿Qué hiciste? ¿Cómo se llama la canción? ¿Por qué están lejos o cerca de sus compañeros?

<https://bit.ly/2pcvu9f>

Proceso

-Percibe las pelotas de colores que recibe y la manipula.

-Identifica la ubicación de la pelota mencionando si está lejos o cerca de ella

-Orienta la pelota hacia su compañero que se encuentra a su lado y al que está al frente al colocar la pelota escuchando la consigna cerca o lejos.

Salida

-Evaluación: Muestra sentido de orientación al jugar Simón dice, según la indicación.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Qué dificultad encontraste al lanzar la pelota? ¿Cómo superaste la dificultad al lanzar la pelota lejos o cerca?

-Transferencia: En el recreo se le dice dirígete cerca a los juegos y ahora lejos de los juegos.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 11:

-Identificar el sólido geométrico: el cono mediante la manipulación de los mismos usando material concreto escuchando con atención.

Inicio

-Observa una gorra de cumpleaños, se le coloca y baila al ritmo de la canción “piñata”, hacen un círculo y se sientan, luego responde a las preguntas ¿Qué hiciste? ¿Qué tienes en la cabeza? ¿Sabes cómo se llama? ¿Qué forma tiene?

<https://bit.ly/2WOO2Mc>

Proceso

-Percibe el sólido geométrico: el cono que le entrega la profesora y lo manipula.

-Reconoce la forma que tiene el gorro con el cono que se le entrego.



<https://bit.ly/2GuSF8D>

-Relaciona el sólido geométrico: el cono con los objetos (barquillo, pelota, gorro de cumpleaños, manzana, cono de plástico) que se encuentran en su mesa, mencionando cuales son semejantes y diferentes.

-Identifica el sólido geométrico: el cono al escogerlo de un grupo de objetos (barquillo, pelota, gorro de cumpleaños, manzana, cono de plástico) y lo lleva al otro lado pasando por un circuito.

Salida

-Evaluación: Identifica el sólido geométrico: el cono al señalarlo de un grupo de objetos (barquillo, pelota, gorro de cumpleaños, manzana, cono de plástico).

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al buscar los objetos que se parecen al cono? ¿Cómo resolviste el conflicto?

-Transferencia: Busca algún objeto en casa con forma de cono y lo traes para compartir con tus compañeros.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 12:

-Identificar el sólido geométrico: el cono mediante la manipulación de los mismos usando material concreto ayudando a sus compañeros.

Inicio

-Observa y corre sorteando obstáculos de cono de plástico, luego responde a las preguntas ¿Qué hiciste? ¿Qué obstáculos había? ¿Cómo se llama? ¿Qué forma tiene?

Proceso

-Percibe el sólido geométrico: el cono en bloques de madera y lo manipula.



<https://bit.ly/2UJNyFj>

-Reconoce las características del sólido geométrico: el cono (tiene punta, base circular, sin lados) en bloques de madera.

-Relaciona el sólido geométrico: el cono con el cono de plástico por el que pasó y lo menciona.

-Identifica el sólido geométrico: el cono al elaborar uno con cerámica en frío.



<https://bit.ly/2WLGUAd>

Salida

-Evaluación: Identifica el sólido geométrico: el cono al elegirlo de un grupo de sólidos de madera.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al hacer el cono? ¿Cómo resolviste el conflicto al hacer el cono?

-Transferencia: Crea un gorro de cumpleaños con forma de cono, decóralo y lo traes para la fiesta de confraternidad.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 13:

-Agrupar los elementos por color y forma mediante el material concreto escuchando con atención.

Inicio

-Juega al barco se hunde y se agrupa según la consigna de la profesora, luego responde algunas preguntas: ¿Qué hiciste?, ¿Con quienes te agrupaste? ¿De qué otra forma tu podías agrupar?

Proceso

-Percibe las figuras geométricas que están esparcidos en su mesa manipulándolo.

-Identifica las características de las figuras geométricas mencionando sus características ¿Qué son? ¿De qué colores son? ¿Qué forma tienen?

-Selecciona el criterio de agrupación de las figuras geométricas según su forma y color.

-Relaciona las figuras geométricas que seleccionó con los objetos del aula (reloj, pizarra, puerta, ventana, sol).

-Agrupa las figuras geométricas de observa en su mesa siguiendo el criterio de forma y color, colocándolo en diferentes platos.

Salida

-Evaluación: Agrupa diversos materiales de cotillón siguiendo el criterio de forma y color.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al seleccionar las figuras geométricas por color y forma? ¿Cómo resolviste el conflicto?

-Transferencia: Agrupa los zapatos de mamá, papá y tuyos, teniendo en cuenta dos criterios: color y forma

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 14:

- Comparar los elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Juega a lanzar pelotas dentro de una cesta y al sonar el silbato debe dejar de lanzar pelotas, luego responde algunas preguntas: ¿A qué jugamos? ¿Habrá la misma cantidad de pelotas en los cestos?

Proceso

-Percibe los tornillos de plástico y tapers manipulándolos.



<https://bit.ly/2SyzEbD>

-Identifica las características de los tornillos de plástico y menciona de color son.

-Establece criterios de comparación entre los tornillos de plástico y lo coloca en los tapers según su color rojo y azul.

-Realiza la comparación entre los tornillos de plástico y menciona donde hay muchos de color rojo y pocos de color azul.

Salida

-Evaluación: Compara muchos y pocos al jugar con fichas de lego y las separa según la indicación.

-Metacognición: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué objetos usaste? ¿Qué aprendiste? ¿Qué parte de la actividad te gusto? ¿Te fue difícil identificar los cuantificadores muchos y pocos?

-Transferencia: Recolectar muchas chapas amarillas y pocas chapas blancas, luego menciona de qué color tiene muchas y pocas.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 15:

-Mostrar sentido de orientación: cerca de – lejos de, al ubicar objetos del patio escuchando con atención.

Inicio

-Baila “cachete, pechito y ombligo” se coloca cerca de o lejos de, en cada consigna, luego responde algunas preguntas ¿Qué hiciste? ¿Cerca de quién estuviste? ¿En qué momentos estabas lejos de tu compañero?

Proceso

-Percibe un arco de fútbol y una pelota.

-Identifica la ubicación de su compañero que se coloca cerca del arco y otro se coloca lejos del arco con la pelota.

-Orienta su cuerpo cerca o lejos del arco, según la consigna. El que está lejos del arco pateo la pelota y luego cambian de posición.

Salida

-Evaluación: Muestra sentido de orientación cerca de y lejos de, al jugar congelados en el patio según la indicación.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al ubicar cerca o lejos del arco? ¿Cómo superaste la dificultad de ubicar cerca o lejos del arco? ¿Fue difícil ubicar al niño lejos de la casa? ¿Fue difícil ubicar a la niña cerca a la casa?

-Transferencia: En casa observa que objetos están cerca de y lejos de tu sala.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 16:

-Identificar el sólido geométrico: la pirámide mediante la manipulación de los mismos usando material concreto escuchando con atención.

Inicio

-Escuchan “la historia de la Pirámide” y luego responde algunas preguntas ¿De qué trato? ¿Has visto alguna vez una pirámide? ¿Cómo será la pirámide?

<http://bit.ly/Aula365Sub>

Proceso

-Percibe una pirámide de cartón grande y lo manipula.

-Reconoce las características (cinco lados y cinco esquinas) de la pirámide y las menciona junto a sus compañeros

-Relaciona el sólido geométrico: pirámide al compararlo con objetos (vela, silla, carpa, cartuchera) que observa en una mesa, mencionando cuales se parecen.



<https://bit.ly/2tf94pD>



<https://bit.ly/2MRvGpg>



<https://bit.ly/2SBSBue>



<https://bit.ly/2HYO5lm>

-Identifica el sólido geométrico: la pirámide seleccionándolo de un grupo de bloques geométricos de madera.

Salida

-Evaluación: Identifica el sólido geométrico: la pirámide de un grupo de objetos al colocar la pirámide en una fila.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al escoger la pirámide de bloque? ¿Cómo resolviste el conflicto de escoger la pirámide?

-Transferencia: Busca en casa que objetos se parecen a la pirámide.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 17:

-Identificar el sólido geométrico: la pirámide mediante la manipulación de los mismos usando material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Recibe legos y juega, luego responde algunas preguntas ¿Qué hiciste? ¿Con qué lo hiciste? ¿Qué más podías hacer? ¿Podrás hacer una pirámide?

Proceso

-Percibe el sólido geométrico: la pirámide de madera y lo manipula

-Reconoce las características del sólido geométrico: la pirámide observando y manipulando la pirámide de cartón ¿Cómo es? ¿Cuántos lados tiene? ¿Cómo es su base?

-Relaciona el sólido geométrico: la pirámide, con otros objetos y lo menciona (vela y carpa).

-Identifica el sólido geométrico: la pirámide al crearla con plastilina.

Salida

-Evaluación: Identifica el sólido geométrico: la pirámide al armar una pirámide con legos.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al escoger la pirámide de boque? ¿Cómo resolviste el conflicto de escoger la pirámide?

-Transferencia: Realiza en casa el sólido geométrico: la pirámide y lo traes para compartirlo con tus compañeros.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 18:

-Agrupar los elementos por color y forma mediante el material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Recibe pañuelos, juega y se agrupa, luego responde algunas preguntas: ¿Qué hiciste?, ¿Con quienes te agrupaste? ¿Por qué te agrupaste así? ¿Te podrías agrupar de otra manera?

Proceso

-Percibe cubiertos de plástico, canastas y lo manipula.

-Identifica las características de los cubiertos respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cómo son? ¿Qué forma tienen? ¿De qué color son? ¿Todos son iguales?

-Selecciona el criterio de agrupación de los cubiertos teniendo en cuenta la forma y color.

-Relaciona el cubierto que eligió con el de su compañero de a lado y mencionando si son iguales o no.

-Agrupa los cubiertos por forma y color, teniendo en cuenta el color de las canastas.

Salida

-Evaluación: Agrupa los útiles escolares por color y forma y los coloca en diferentes tapers.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al agrupar los cubiertos? ¿Cómo resolviste el conflicto para agruparlos? ¿Fue difícil agrupar los útiles escolares?

-Transferencia: Agrupa menestras según el color y forma.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 19:

- Comparar los elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Busca imágenes (carro y sol) en el aula, luego responde algunas preguntas: ¿Qué encontraste? ¿Son iguales? ¿Habrá muchos o pocos carros? ¿Habrá muchos o pocos soles?

Proceso

-Percibe cuentas, dos tapers, un pasador y lo manipula.

-Identifica las características de las cuentas, taper y pasador (tiene forma de esfera, son de colores, tiene un agujero, hay muchas o pocas) mencionándolo.

-Establece los criterios de comparación al observar los tapers y menciona donde tiene muchas y donde tiene pocas cuentas

-Realiza la comparación al insertar en el pasador las cuentas del taper donde hay muchas cuentas o pocas cuentas según la consigna que escucha.

Salida

-Evaluación: Compara: muchos y pocos al jugar con pelotas y las separa según la indicación.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Qué dificultad tuviste al identificar cuál de los tapers tenía muchas cuentas? ¿Qué dificultad tuviste al identificar cuál de los tapers tenía pocas cuentas? ¿Cómo superaste la dificultad?

-Transferencia: Compara en casa tu zapatos y sandalias, teniendo en cuenta los cuantificadores muchos y pocos.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 20:

-Mostrar sentido de orientación: cerca de – lejos de, al ubicar objetos del aula escuchando con atención.

Inicio

-Baila “congelados” cuando se detienen se les pregunta ¿Qué hiciste?, ¿Quién está cerca de?, ¿Quién está lejos de?, ¿Cómo podré estar más cerca de?, ¿Cómo podré estar más lejos de?

Proceso

-Percibe una mesa con juguetes al centro del patio y se sienta frente a su juguete a una determinada distancia.

-Identifica si está cerca o lejos de la mesa, estirando sus brazos e intentando agarrar su juguete, y menciona si está cerca de la mesa o lejos de la mesa.

-Orienta su cuerpo cerca a la mesa, coge su juguete y al sonido del silbato se para lejos de la mesa.

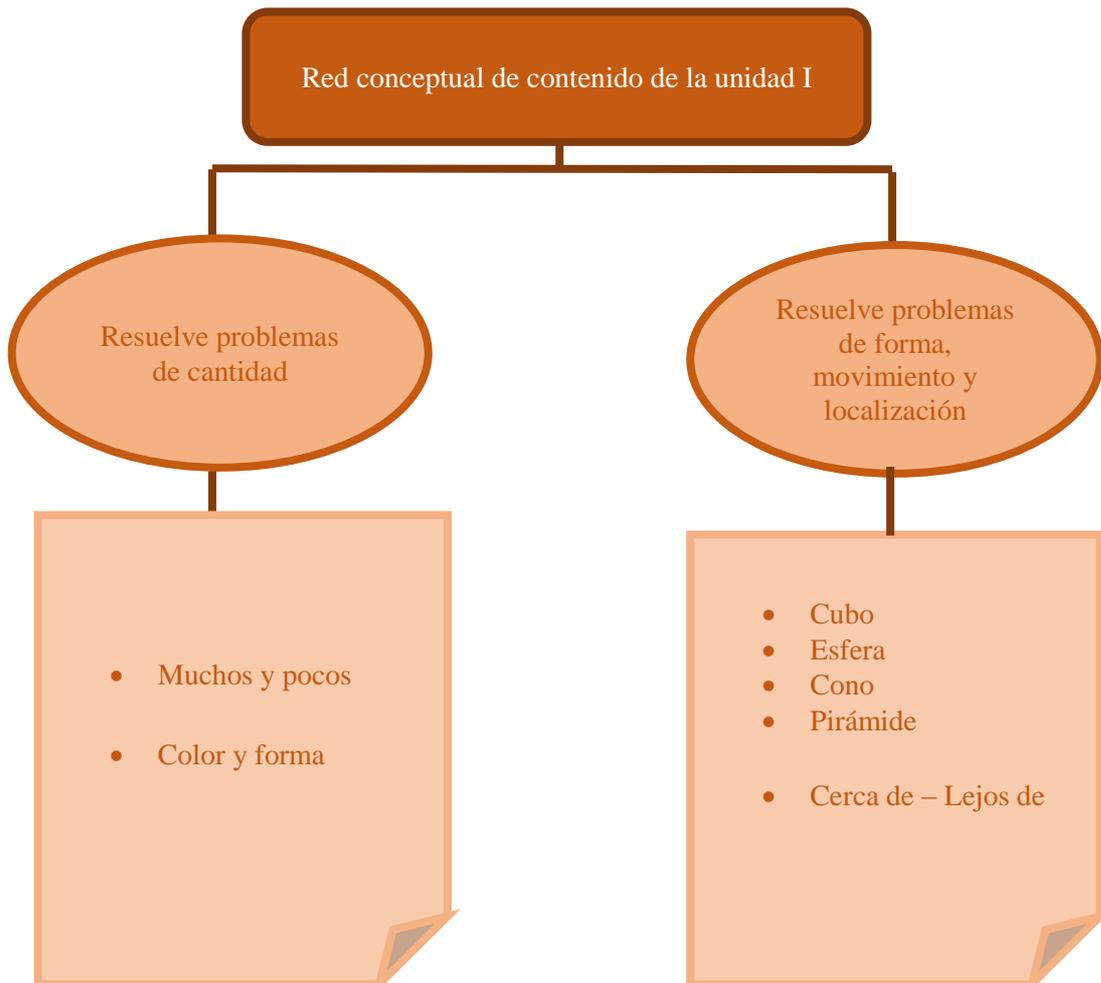
Salida

-Evaluación: Muestra sentido de orientación cerca de y lejos de al jugar con títeres para luego ubicarlos en distintos sitios del aula según la indicación.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Cómo lo aprendiste?, ¿Tuviste alguna dificultad al orientarte cerca o lejos de la mesa?, ¿Cómo superaste la dificultad de pararte cerca o lejos de la mesa?

-Transferencia: observa que objetos están cerca y lejos de tu cama, búscalos en dibujos y lo traes en una hoja diferente cada uno.

3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la unidad



3.2.1.2. Guía de aprendizaje para los estudiantes

GUIA DE LAS ACTIVIDADES DE LA UNIDAD 1	
Nombres y Apellidos: Fecha:	
Profesores: Gamero Tinco, Fiorella Ysabel Área: Matemática Grado: 5 años Sección: Giraffe Prudencio Villacorta, Stephanie Geraldine	

Actividad 1:

Identificar el sólido geométrico: la esfera mediante la manipulación del mismo usando material concreto asumiendo las normas de convivencia.

- ✓ **Percibe** el sólido geométrico: la esfera en bloques de madera y los manipula.
- ✓ **Reconoce** las características del sólido geométrico: la esfera respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué observas? ¿Cómo son? ¿A qué se parecen?
- ✓ **Relaciona** el sólido geométrico: la esfera con los objetos que hay en el aula (pelota de yaxes, cuentas, etc.) y menciona.

Actividad 2:

Identificar el sólido geométrico: la esfera mediante la manipulación de los mismos usando material concreto mostrando constancia en el trabajo.

- ✓ **Percibe** las frutas (melón, naranja, toronja) que se encuentran en la mesa.
- ✓ **Reconoce** las características de los frutos y observa cuál de las frutas (melón, plátano, naranja, tuna, toronja) que se encuentran en la mesa tienen forma de esfera.
- ✓ **Relaciona** el sólido geométrico: la esfera con los frutos (melón, plátano, naranja, tuna, toronja) que hay en el aula y lo menciona.
- ✓ **Identifica** el sólido geométrico: la esfera al realizar con plastilina una fruta que tiene forma de esfera.

Actividad 3:

Agrupar los elementos por color y forma mediante el uso de material concreto asumiendo normas de convivencia.

- ✓ **Percibe** pelotas y cubos esparcidos en el patio del colegio
- ✓ **Identifica** las características de las pelotas y cubos: color y forma.
- ✓ **Selecciona** el criterio de agrupación según el color y forma de los elementos (pelota o cubo).
- ✓ **Relaciona** el objeto (pelota o cubo) que eligió, en equipo, según el color y forma de los objetos.
- ✓ **Agrupar** los objetos según su forma y color en equipo.

Actividad 4:

Comparar los elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mostrando constancia en el trabajo.

- ✓ **Percibe** animales domésticos y salvajes de jebe y lo manipula.
- ✓ **Identifica** las características de los animales de jebe al responder algunas preguntas ¿Cómo son? ¿De qué color son? ¿Dónde habrá muchos? ¿Dónde habrá pocos?
- ✓ **Establece** criterio de comparación muchos y pocos al manipular los animales de jebe.
- ✓ **Realiza** la comparación de animales domésticos y salvajes de jebe según los elementos muchos y pocos.

Actividad 5:

Mostrar sentido de orientación: cerca de – lejos de, al ubicar objetos de su entorno ayudando a sus compañeros.

- ✓ **Percibe** una silla al medio del patio y dos cintas pegadas en el piso que van desde la silla hasta cierto punto del piso, siendo una más larga que la otra.
- ✓ **Identifica** la ubicación de las cintas, le indica que se coloque y luego se le pregunta ¿Quién está más cerca de la silla?, ¿Quién está más lejos de la silla?
- ✓ **Orienta** su cuerpo al colocarse cerca de la silla y lejos de la silla haciendo uno círculo agarrados de la mano.

Actividad 6:

Identificar el sólido geométrico: el cubo mediante la manipulación de los mismos usando material concreto escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** de manera visual el sólido geométrico: el cubo en bloques de madera.
- ✓ **Reconoce** las características del sólido geométrico: el cubo (seis lados iguales, ocho esquinas) al manipular el bloque de madera y las menciona.
- ✓ **Relaciona** el sólido geométrico: el cubo con objetos en el aula mencionando las diferencias o semejanzas que encuentra entre los objetos.
- ✓ **Identifica** el sólido geométrico: cubo en un grupo de bloques de madera.

Actividad 7:

Identificar el sólido geométrico: el cubo mediante la manipulación de los mismos usando material concreto escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** diversos objetos (cubo mágico, caja, tecnopor, etc.) que tienen forma de cubo.
- ✓ **Reconoce** las características de los objetos (cubo mágico, caja, tecnopor, etc.) respondiendo las preguntas ¿Cómo son? ¿Qué forma tiene? ¿Cuántos lados tiene?
- ✓ **Relaciona** los objetos (cubo mágico, pelota, caja, pizarra, tecnopor, etc.) con el cubo que se armó la torre y menciona cuales son iguales.
- ✓ **Identifica** el sólido geométrico: el cubo al seleccionar en un grupo de objetos (lapicero, caja, tajador, tecnopor, etc.)

Actividad 8:

Agrupar los elementos por color y forma mediante el uso de material concreto asumiendo normas de convivencia.

- ✓ **Percibe** legos de colores y forma esparcidos en el patio.
- ✓ **Identifica** las características de los legos según los colores y formas al mencionarlos.
- ✓ **Selecciona** el criterio para agrupar los legos según la forma y color, al manipularlos.
- ✓ **Relaciona** el objeto que eligió con el de sus compañeros según su color y forma.
- ✓ **Agrupar** los legos por su color y forma, comunicándose con sus compañeros.

Actividad 9:

Comparar los elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mostrando constancia en el trabajo.

- ✓ **Percibe** dos tachos de crayolas.
- ✓ **Identifica** las características del contenido de los tachos y responde algunas preguntas ¿Qué hay en los tachos? ¿Cuántos crayolas hay en cada uno?
- ✓ **Establece** los criterios de comparación de la cantidad de crayolas al observar los tachos.
- ✓ **Realiza** la comparación al mencionar donde hay muchos y pocos al manipular los tachos de crayolas.

Actividad 10:

Mostrar sentido de orientación: al ubicarse cerca de – lejos de, en referencia a objetos del aula mostrando constancia en el trabajo.

- ✓ **Percibe** las pelotas de colores que recibe y la manipula.
- ✓ **Identifica** la ubicación de la pelota mencionando si está lejos o cerca de ella.
- ✓ **Orienta** la pelota hacia su compañero que se encuentra a su lado y al que está al frente al colocar la pelota escuchando la consigna cerca o lejos.

Actividad 11:

Identificar el sólido geométrico: el cono mediante la manipulación de los mismos usando material concreto escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** el sólido geométrico: el cono que le entrega la profesora y lo manipula.
- ✓ **Reconoce** la forma que tiene el gorro con el cono que se le entrego.
- ✓ **Relaciona** el sólido geométrico: el cono con los objetos (barquillo, pelota, gorro de cumpleaños, manzana, cono de plástico) que se encuentran en su mesa, mencionando cuales son semejantes y diferentes.

- ✓ **Identifica** el sólido geométrico: el cono al escogerlo de un grupo de objetos (barquillo, pelota, gorro de cumpleaños, manzana, cono de plástico) y lo lleva al otro lado pasando por un circuito.

Actividad 12:

Identificar el sólido geométrico: el cono mediante la manipulación de los mismos usando material concreto ayudando a sus compañeros.

- ✓ **Percibe** el sólido geométrico: el cono en bloques de madera y lo manipula.
- ✓ **Reconoce** las características del sólido geométrico: el cono (tiene punta, base circular, sin lados) en bloques de madera.
- ✓ **Relaciona** el sólido geométrico: el cono con el cono de plástico por el que pasó y lo menciona.
- ✓ **Identifica** el sólido geométrico: el cono al elaborar uno con cerámica en frío.

Actividad 13:

Agrupar los elementos por color y forma mediante el material concreto escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** las figuras geométricas que están esparcidos en su mesa manipulándolo.
- ✓ **Identifica** las características de las figuras geométricas mencionando sus características ¿Qué son? ¿De qué colores son? ¿Qué forma tienen?
- ✓ **Selecciona** el criterio de agrupación de las figuras geométricas según su forma y color.
- ✓ **Relaciona** las figuras geométricas que seleccionó con los objetos del aula (reloj, pizarra, puerta, ventana, sol).
- ✓ **Agrupar** las figuras geométricas de observa en su mesa siguiendo el criterio de forma y color, colocándolo en diferentes platos.

Actividad 14:

Comparar los elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mostrando constancia en el trabajo.

- ✓ **Percibe** los tornillos de plástico y tapers manipulándolos.
- ✓ **Identifica** las características de los tornillos de plástico y menciona de color son.
- ✓ **Establece** criterios de comparación entre los tornillos de plástico y lo coloca en los tapers según su color rojo y azul.
- ✓ **Realiza** la comparación entre los tornillos de plástico y menciona donde hay muchos de color rojo y pocos de color azul.

Actividad 15:

Mostrar sentido de orientación: cerca de – lejos de, al ubicar objetos del patio escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** un arco de fútbol y una pelota.
- ✓ **Identifica** la ubicación de su compañero que se coloca cerca del arco y otro se coloca lejos del arco con la pelota.
- ✓ **Orienta** su cuerpo cerca o lejos del arco, según la consigna. El que está lejos del arco pateo la pelota y luego cambian de posición.

Actividad 16:

Identificar el sólido geométrico: la pirámide mediante la manipulación de los mismos usando material concreto escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** una pirámide de cartón grande y lo manipula.
- ✓ **Reconoce** las características (cinco lados y cinco esquinas) de la pirámide y las menciona junto a sus compañeros.
- ✓ **Relaciona** el sólido geométrico: pirámide al compararlo con objetos (vela, silla, carpa, cartuchera) que observa en una mesa, mencionando cuales se parecen.
- ✓ **Identifica** el sólido geométrico: la pirámide seleccionándolo de un grupo de bloques geométricos de madera.

Actividad 17:

Identificar el sólido geométrico: la pirámide mediante la manipulación de los mismos usando material concreto mostrando constancia en el trabajo.

- ✓ **Percibe** el sólido geométrico: la pirámide de madera y lo manipula
- ✓ **Reconoce** las características del sólido geométrico: la pirámide observando y manipulando la pirámide de cartón ¿Cómo es? ¿Cuántos lados tiene? ¿Cómo es su base?
- ✓ **Relaciona** el sólido geométrico: la pirámide, con otros objetos y lo menciona (vela y carpa).
- ✓ **Identifica** el sólido geométrico: la pirámide al crearla con plastilina.

Actividad 18:

Agrupar los elementos por color y forma mediante el material concreto mostrando constancia en el trabajo.

- ✓ **Percibe** cubiertos de plástico, canastas y lo manipula.
- ✓ **Identifica** las características de los cubiertos respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cómo son? ¿Qué forma tienen? ¿De qué color son? ¿Todos son iguales?
- ✓ **Selecciona** el criterio de agrupación de los cubiertos teniendo en cuenta la forma y color.
- ✓ **Relaciona** el cubierto que eligió con el de su compañero de a lado y mencionando si son iguales o no.
- ✓ **Agrupar** los cubiertos por forma y color, teniendo en cuenta el color de las canastas.

Actividad 19:

Comparar los elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mostrando constancia en el trabajo.

- ✓ **Percibe** cuentas, dos tapers, un pasador y lo manipula.
- ✓ **Identifica** las características de las cuentas, taper y pasador (tiene forma de esfera, son de colores, tiene un agujero, hay muchas o pocas) mencionándolo.
- ✓ **Establece** los criterios de comparación al observar los tapers y menciona donde tiene muchas y donde tiene pocas cuentas.

- ✓ **Realiza** la comparación al insertar en el pasador las cuentas del taper donde hay muchas cuentas o pocas cuentas según la consigna que escucha.

Actividad 20:

Mostrar sentido de orientación: cerca de – lejos de, en referencia a objetos del aula escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** una mesa con juguetes al centro del patio y se sienta frente a su juguete a una determinada distancia.
- ✓ **Identifica** si está cerca o lejos de la mesa, estirando sus brazos e intentando agarrar su juguete, y menciona si está cerca de la mesa o lejos de la mesa.
- ✓ **Orienta** su cuerpo cerca a la mesa, coge su juguete y al sonido del silbato se para lejos de la mesa.

3.2.1.3. Materiales de apoyo

3.2.1.4. Evaluación de proceso

EVALUACIÓN PROCESO 1 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1
Nombre:

Capacidad: Comprensión	Destreza: Agrupar
Agrupar los elementos por color y forma mediante el material concreto escuchando con atención.	

Rúbrica de evaluación	Nivel del logro
Agrupar todos los objetos, teniendo en cuenta dos criterios: color y forma, a través de actividades lúdicas.	A
Agrupar algunos objetos, teniendo en cuenta dos criterios: color y forma, de manera inadecuada a través de actividades lúdicas.	B
Agrupar uno o ningún objeto, con dos criterios: color y forma, con mucha dificultad a través de actividades lúdicas.	C

3.2.2. Unidad de aprendizaje 2 y actividades

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2		
1. Institución educativas: Liceo Lorenzo Milani 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 5 años 4. Sección/es: Giraffe 5. Área: Matemática 5. Título Unidad: 6. Temporización: 7. Profesor(a): Stephanie Geraldine Prudencio Villacorta		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>Resuelve problemas de cantidad:</p> <p>Agrupación por criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • color, forma y tamaño <p>Cuantificadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • más que y menos que <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización:</p> <p>Figuras Geométricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • triángulo • rectángulo • óvalo • rombo <p>Nociones espaciales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • al lado de 		<ul style="list-style-type: none"> • Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales: color, forma y tamaño mediante el uso de material concreto. • Comparación de elementos: más que y menos que estableciendo semejanzas y diferencias. • Identificación de las características de las figuras geométricas: el triángulo mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material concreto. • Identificación de las características de las figuras geométricas: el rectángulo mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material concreto. • Identificación de las características de las figuras geométricas: el óvalo mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material concreto. • Identificación de las características de las figuras geométricas: el rombo mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material concreto. • Muestra del sentido de orientación al lado de mediante objetos de su entorno.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>CAPACIDAD: COMPRENSIÓN Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Agrupar • Comparar <p>ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar sentido de la orientación 		<p>VALOR: RESPONSABILIDAD Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar constancia en el trabajo. <p>VALOR: RESPETO Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asumir las normas de convivencia. • Escuchar con atención. <p>VALOR: SOLIDARIDAD Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayudar • Compartir

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 1:

-Identificar la figura geométrica: el triángulo mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

Inicio

-Recibe tres palitos de chupete y se le pide que forme una figura, luego responde a algunas preguntas: ¿Qué figura puedes formar? ¿Qué forma tiene? ¿Cuántos lados tiene?

Proceso

-Percibe los bloques lógicos de triángulos.

-Reconoce las características de la figura geométrica: el triángulo al mencionar que tiene tres lados iguales y es una figura plana.

-Relaciona el bloque lógico: el triángulo con el triángulo que armo con los palitos de chupete.

- Identifica la figura geométrica: el triángulo al delinear solo los triángulos en una ficha de aplicación.

Salida

-Evaluación: Identifica la figura geométrica: el triángulo al seleccionar la figura dentro de un grupo de bloques lógicos: cuadrado, rectángulo, triángulo, círculo.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste?, ¿Qué dificultad encontraste para identificar la figura geométrica el triángulo? ¿Cómo lograste superar esta dificultad?

-Transferencia: Dibuja objetos de la calle que tenga forma triangular.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 2

-Identificar la figura geométrica: el triángulo mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

Inicio

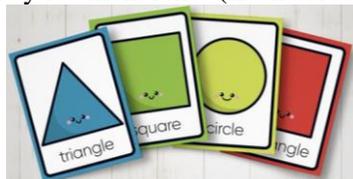
-Busca objetos (bloques lógicos) escondidos en el patio, luego responde a algunas preguntas: ¿Qué figura encontraste? ¿Qué forma tiene? ¿De qué color es? ¿Qué tamaño tiene? ¿Cómo se llama esta figura?

Proceso

-Percibe la figura geométrica: el triángulo manipulándolo.

-Reconoce las características de la figura geométrica: el triángulo al mencionar que tiene tres lados, son iguales y es una figura plana.

-Relaciona la figura geométrica: el triángulo, con otros objetos del aula que tienen la misma forma y los menciona: (flash cards, reloj, bloques lógicos)



<https://amzn.to/2Dfjtq6>



<https://bit.ly/2Dnexcj>

- Identifica la figura geométrica: el triángulo al realizar una figura usando tres palos de baja lengua luego los pegan en una cartulina.

Salida

-Evaluación: Identifica la figura geométrica: el triángulo al escoger solo los de dicha forma de un grupo de bloques lógicos.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultad encontraste para identificar la figura geométrica el triángulo? ¿Cómo lograste superar esta dificultad?

-Transferencia: Busca imágenes que tenga la forma de la figura geométrica: el triángulo.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 3

-Agrupar los elementos por color, forma y tamaño mediante el uso de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Observa tres bolsas de colores y dentro de cada bolsa contiene: algunas figuras geométricas, luego responde a algunas preguntas: ¿Qué habrá dentro esta bolsa? ¿Cómo son? ¿Qué forma tienen? ¿De qué color son? ¿Qué tamaño tienen? ¿Qué podremos hacer con estos objetos?

Proceso

-Percibe manipulando diversas figuras geométricas por forma, color y tamaño.

-Identifica la figura geométrica según sus características color, forma y tamaño y las menciona.

-Selecciona el criterio de agrupación de las figuras geométricas por color, su forma y tamaño.

-Compara las características de las figuras geométricas según su color, forma y tamaño al observarlas.

-Agrupa las figuras geométricas por color, forma y tamaño colocándolos en aros.

Salida

-Evaluación: Agrupa las figuras geométricas (círculo, cuadrado) por color, forma y tamaño según corresponda en un tablero de agrupación.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultad encontraste para identificar agrupar las figuras? ¿Cómo lograste superar esta dificultad?

-Transferencia: En casa ayuda a tus padres a agrupar algunos objetos en bolsas.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 4

- Comparar los elementos: más que y menos que estableciendo semejanzas y diferencias mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Juega a colocar ganchos en un tendedero, luego responde a algunas preguntas: ¿A qué jugaste? ¿En qué lado del tendedero hay más ganchos? ¿Con que otros objetos se pueden comparar las cantidades?

Proceso

-Percibe las herramientas de juguete: martillos y winchas al observarlas.

-Identifica las características de las herramientas de juguete y las menciona.

-Establece el criterio de comparación de la cantidad de los martillos y winchas.

-Realiza la comparación de las herramientas de juguete al manipular las herramientas donde hay más y menos.

Salida

-Evaluación: Compara los elementos: más que y menos que al jugar con peces de plástico de distintos colores y los separa según la indicación.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Cómo lograste superar esta dificultad? ¿Te fue difícil comparar los elementos más que y menos qué?

-Transferencia: Busca figuras de animales y compara donde hay más que y menos que.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 5

-Mostrar sentido de la orientación: al ubicarse al lado de a través de objetos de su entorno escuchando con atención.

Inicio

-Juega a desplazarse y al tocar la pandereta tiene que permanecer como estatua y se le pide que se coloque al lado de su compañero, luego responde a algunas preguntas: ¿Quién está al lado de? ¿Qué aprenderás hoy día?

Proceso

-Percibe al observar las pelotas de trapo y 3 cajas.

-Identifica la ubicación de cada de los objetos al mencionarlos: las pelotas de trapo están al lado del sector de construcción y las cajas están al lado de la puerta.

-Muestra sentido de orientación al colocar las pelotas de trapo al lado de la caja.

Salida

-Evaluación: Muestra sentido de la orientación al ubicarse al lado de jugando a Simón dice: por ejemplo que se coloquen al lado de la puerta, al lado del escritorio.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Al lado de quien te encuentras? ¿Te fue difícil ubicar los objetos al lado de la silla? ¿Cómo lograste superar esta dificultad?

-Transferencia: En el recreo mira que objetos del patio están ubicados al lado del baño y dibújalos.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 6

-Identificar la figura geométrica: el rectángulo mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

Inicio

-Escucha una adivinanza de la figura geométrica: el rectángulo, luego responde a algunas preguntas: ¿Qué figura tendrá 2 lados cortos y dos lados largos?, ¿Que forma tiene?, ¿Qué objetos del aula tendrán esta forma geométrica?, ¿Cómo se llama esta figura? (**anexo 1**)

Proceso

-Percibe la figura geométrica: el rectángulo elaborado de corrospum.

-Reconoce las características de la figura geométrica: el rectángulo y las menciona: tiene cuatro lados, dos lados largos y dos lados cortos.

-Relaciona la figura geométrica: el rectángulo con otros objetos del aula que tienen la misma forma y los menciona: la puerta, ventana y mesas.

-Identifica la figura geométrica: el rectángulo al elaborar la figura utilizando cañas: dos largas y dos cortas y las pegan en una hoja.

Salida

-Evaluación: Identifica la figura geométrica: el rectángulo al encontrar objetos de dicha forma en el aula.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Cuántos lados tiene el rectángulo? ¿Cómo lograste superar esta dificultad de elaborar la figura geométrica: el rectángulo?

-Transferencia: Identifica la figura geométrica: el rectángulo al colorear con color verde los de dicha forma de su ficha de aplicación.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 7

-Identificar la figura geométrica: el rectángulo mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

Inicio

-Camina sobre las líneas de un rectángulo hecho de cinta masking tape en el patio, luego responde algunas preguntas: ¿Qué hiciste? ¿Qué forma tiene? ¿Qué objetos del aula tendrá esta forma geométrica? ¿Cómo se llama esta figura?

Proceso

-Percibe los bloques lógicos (rectángulo) al manipularlas.

-Reconoce las características de la figura geométrica: el rectángulo y las menciona: tiene cuatro lados: dos lados largos y dos lados cortos.

-Relaciona la figura geométrica: el rectángulo con la actividad que hicieron al inicio de la clase donde caminaron sobre las líneas de un rectángulo.

-Identifica la figura geométrica: el rectángulo al realizar la figura utilizando regletas de madera de diferentes tamaños (largos y cortos).

Salida

-Evaluación: Identifica la figura geométrica: rectángulo al recibir seis palitos baja lenguas y la pega en una cartulina A3.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Cuántos lados tiene el rectángulo? ¿Qué dificultad encontraste al identificar el rectángulo? ¿Cómo supiste superar la dificultad de identificar el rectángulo?

-Transferencia: Trae un dibujo del rectángulo utilizando una técnica de pintura.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 8

-Agrupar los elementos por color, forma y tamaño mediante el uso de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Observa en la pizarra moldes (material microporoso) de siluetas (estrellas y luna) de diferentes formas, colores, tamaño. Luego responde algunas preguntas: ¿Qué forman tienen estos moldes? ¿Qué haremos con estas canastas? ¿Cómo son? ¿De qué color es? ¿Qué tamaño tiene? ¿Qué podremos hacer con estos objetos?

Proceso

-Percibe botones de diferentes formas (redonda, estrellada, ovalada) manipulándolos dentro de un recipiente por su color, forma y tamaño.



<https://bit.ly/2BpWZTg>

-Identifica botones y sus características según su color, forma y tamaño, las expresa de forma verbal algunas son grandes, pequeñas, medianas, de color anaranjado, azul, verde.

-Selecciona el criterio de agrupación de los botones según su color, forma y tamaño.

-Compara sus características de los botones según su color, forma y tamaño al recordar algunas formas geométricas del aula.

-Agrupa los botones por color, forma y tamaño según corresponda dentro de aros.

Salida

-Evaluación: Agrupa bloques lógicos de las figuras geométricas por color, forma y tamaño según corresponda en un envase.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultad encontraste al agrupar los botones? ¿Cómo supiste superar la dificultad al agrupar los botones?

-Transferencia: En casa juega ayudando a tus padres a agrupar los cubiertos y ordénalos en la mesa.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 9

- Comparar los elementos: más que y menos que estableciendo semejanzas y diferencias mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Corre al escuchar el sonido de la pandereta y se le dice que forme dos filas de niños de cabello corto y niños de cabello largo, luego responde algunas preguntas: ¿A qué jugaste? ¿Dónde hay más niños? ¿Dónde hay menos niños? ¿Qué vas aprender hoy?

Proceso

-Percibe tapitas de botella de colores al observarlas.

-Identifica las características de las tapitas de botella de colores y la menciona hay más tapitas rojas y menos tapitas azules.

-Establece el criterio de comparación al observar donde hay más que y menos que.

-Realiza la comparación de las tapitas de botella de colores al contar las tapitas donde hay más y menos.

Salida

-Evaluación: Compara los elementos: más que y menos jugando con figuras de peces y los pegan en su ficha de aplicación.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultad encontraste al comparar los elementos más que y menos qué? ¿Cómo supiste superar la dificultad al comparar los elementos más que y menos qué?

-Transferencia: Observa en la calle fíjate los medios de transporte y compara más que y menos que.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 10

-Mostrar sentido de la orientación: al ubicarse al lado de mediante objetos de su entorno escuchando con atención.

Inicio

-Juega al formar una columna, luego responde a algunas preguntas: ¿Quién está al lado de? ¿Qué objetos están al lado de la maestra? ¿Qué aprenderás hoy día?

Proceso

-Percibe los objetos (bolsas de arena, juguetes, sillas)

-Identifica la ubicación de los sacos al mencionar que se encuentran al lado de las mesas.

-Muestra sentido de orientación al ubicar diversos objetos al lado de algún lugar: escritorio, pared, etc, según la indicación.

Salida

-Evaluación: Muestra sentido de la orientación: al ubicarse al lado de, diversos objetos (juguetes) en el patio.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultad encontraste al mostrar sentido de la orientación al ubicarse al lado de algún lugar? ¿Cómo supiste superar la dificultad al mostrar sentido de la orientación ubicar objetos al lado de algún lugar?

-Transferencia: Observa la cocina y dibuja que objetos están al lado de la refrigeradora.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 11

-Identificar la figura geométrica: el óvalo mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

INICIO

-Juega con una caña de pescar (peces con forma de ovalo) en el patio, luego responde a algunas preguntas: ¿Qué hiciste?, ¿Qué forma tiene los peces?, ¿Sabes cómo se llama esta figura geométrica?

PROCESO

-Percibe la figura geométrica: el óvalo de corrospum.

-Reconoce las características de la figura geométrica: el óvalo y la menciona: es curva, es una figura plana, no tiene lados.

-Relaciona la figura geométrica: el ovalo al compararla con la imagen: globos, huevo, sandía, balón.



<https://bit.ly/2tbHkSQ>



<https://bit.ly/2TD6ndn>



<https://bit.ly/2MSIb1N>

- Identifica la figura geométrica: el óvalo al pegar imágenes en una ficha de aplicación.

SALIDA

-Evaluación: Identifica la figura geométrica: el óvalo al señalar los de dicha forma de un grupo de bloques lógicos.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultad encontraste para identificar el ovalo? ¿Cómo supiste superar la dificultad de identificar el óvalo?

-Transferencia: En casa busca objetos de la cocina con forma óvalada.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 12

-Identificar la figura geométrica: el óvalo mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

INICIO

-Escucha el cuento del señor huevo, luego responde algunas preguntas: ¿De qué trato el cuento?, ¿Qué forma tiene el señor huevo?, ¿A que figura geométrica se parece los personajes del cuento? (**anexo 2**)

PROCESO

-Percibe figura geométrica plastificada de diferentes tamaños (óvalo).

-Reconoce las características de la figura geométrica: el óvalo y la menciona: es curva, es una figura plana y no tiene lados.

-Relaciona la figura geométrica: el óvalo al compararla con los personajes del cuento. Colocar imágenes en el anexo

-Identifica la figura geométrica: el óvalo al realizar un collage con las figuras de diversos tamaños.

SALIDA

-Evaluación: Identifica la figura geométrica: el óvalo al escoger solo los de dicha forma de un grupo de bloques lógicos.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultad encontraste para identificar el óvalo? ¿Cómo supiste superar la dificultad de identificar el óvalo?

-Transferencia: Realiza una técnica gráfico plástica de la figura geométrica: el óvalo

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 13

-Agrupar los elementos por color, forma y tamaño mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

Inicio

-Observa en una asamblea diversos cotillones de piñatería dentro de una caja grande y descubre lo que hay dentro. Luego responde algunas preguntas: ¿Qué forman tienen los objetos? ¿Que habrá dentro de esta caja? ¿Cómo son?, ¿Que forma tienen? ¿De qué color son? ¿Qué tamaño tienen? ¿Qué podremos hacer con estos objetos?

Proceso

-Percibe con su cuerpo caminando sobre líneas de siluetas de distintas formas hechas con cinta masking tape y observa que dentro de cada silueta hay un cesto lleno de diversos moldes.

-Identifica los cotillones de piñatería (tazas, ollas) y sus características por su color, forma, tamaño y las menciona: es pequeño de color rojo y color azul



<https://bit.ly/2tfrMgR>

-Selecciona el criterio de agrupación de los cotillones de piñatería (tazas, ollas) según su color, su forma y tamaño.

-Relaciona las características de los cotillones de piñatería (tazas, ollas) según su color, forma, tamaño comparando con algunos elementos de la casa (ollas, tazas, platos).

-Agrupa cotillones de piñatería (tazas, ollas) por su color, forma, tamaño según corresponda y las ordena en un recipiente.

Salida

-Evaluación: Agrupa colets según su color, forma, tamaño y las separa según la indicación.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultad encontraste para agrupar los cotillones de piñatería? ¿Cómo supiste superar la dificultad de para agrupar los cotillones de piñatería?

-Transferencia: Ve de paseo al parque y recolecta piedritas en una canasta y menciona a tus padres como podría agruparlas, ya sea por forma y tamaño.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 14

- Comparar los elementos: más que y menos que estableciendo semejanzas y diferencias mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Escucha el cuento del cocodrilo y un conejo con ayuda de imágenes que indican lo que comió durante dos semanas. Luego responde algunas preguntas: ¿De qué trato el cuento? ¿Quién comió más? ¿Qué paso con el conejo? ¿Qué aprenderás hoy día?
(anexo 3)

Proceso

-Percibe dos botellas vacías, un recipiente de cuentas y las manipula.

-Identifica las características y al mencionar dos botellas vacías, un recipiente de cuentas, las cuentas de colores.

-Establece el criterio de las cantidades, con sus respectivas cuentas al jugar con ellas de forma libre.

-Realiza la comparación de los elementos más que y menos que al colocar en una botella más cuentas que en la otra botella y expresa de forma verbal donde hay más y menos.

Salida

-Evaluación: Compara los elementos: más que y menos al jugar con animales de plástico y los separa según la indicación.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Qué parte de la actividad te gusto? ¿Qué dificultad encontraste al comparar los elementos: más que y menos qué? ¿Cómo supiste superar la dificultad al comparar los elementos: más que y menos qué?

-Transferencia: Colecciona chapitas y compara los elementos más que y menos que.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 15

-Mostrar sentido de la orientación: al ubicarse al lado de a través de objetos de su entorno escuchando con atención.

Inicio

-Realiza un circuito y se desliza en diferentes posiciones en el patio, luego responde algunas preguntas: ¿Quién está al lado de? ¿Qué objetos están al lado del salón? ¿Qué aprenderás hoy día? ¿El salón se encuentra al lado de?

Proceso

-Percibe diversos objetos (peluches, títeres, dados, pelotas) en el patio.

-Identifica la ubicación de cada uno de los objetos al mencionarlos: peluches, títeres, dados, pelotas.

-Muestra sentido de orientación al colocar los objetos (peluche, títeres, dados, pelotas) al lado de la caja.

Salida

-Evaluación: Muestra sentido de la orientación: al ubicarse al lado al jugar a Simón dice con sus compañeros. Por ejemplo: colócate al lado de la puerta del baño, colócate al lado de la escalera.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Qué parte de la actividad te gusto? ¿Qué dificultad encontraste para agrupar la ubicación de los objetos? ¿Cómo supiste superar la dificultad?

-Transferencia: En casa ubica los objetos al lado del mueble de la sala.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 16

-Identificar la figura geométrica: el rombo mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

Inicio

-Juega a hacer volar una cometa en el patio y al sonar la pandereta se detiene, luego responde algunas preguntas: ¿Qué hiciste con el cometa? ¿Qué forma tiene la cometa? ¿Cuántos lados tiene la cometa? ¿Qué figura geométrica es?

Proceso

-Percibe las figuras geométricas: el rombo de corospum de distintos tamaños.

-Reconoce la característica de la figura geométrica: el rombo y la menciona: tiene 4 lados iguales, y es una figura plana.

-Relaciona la figura geométrica: el rombo al compararla con el cometa, regla de escuadra, aretes.

- Identifica la figura geométrica: el rombo al pegar palitos de chupete en una ficha de aplicación.

Salida

-Evaluación: Identifica la figura geométrica: el rombo, al señalarla la figura de un grupo de bloques lógicos.

-Metacognición: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué aprendiste? ¿Qué objetos tiene la forma de esa figura geométrica? ¿Recuerda que forma tiene la cometa? ¿Cuántos lados tiene el rombo?

-Transferencia: Realizan un collage con diversos imágenes con forma de rombo.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 17

-Identificar la figura geométrica: el rombo mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

Inicio

-Busca la sombra de una figura (rombo) en el aula, luego responde algunas preguntas: ¿Qué forma tiene? ¿Cuántos lados tiene? ¿Qué figura geométrica es?

Proceso

-Percibe la figura geométrica: el rombo de cartulina.

-Reconoce las características de la figura geométrica: el rombo y la menciona: tiene 4 lados iguales, y es una figura plana.

-Relaciona la figura geométrica: el rombo al compararla con la ventana, aretes, cometas de papel.

-Identifica la figura geométrica: el rombo al unir los cuatro palos de baja lengua y forman dicha figura.

Salida

-Evaluación: Identifica la figura geométrica: el rombo al seleccionar solo los de dicha forma de un grupo de bloques lógicos de madera.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultad encontraste al identificar la figura geométrica? ¿Cómo supiste superar las dificultades de identifica la figura geométrica?

-Transferencia: Busca en tu habitación objetos con forma de rombo.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 18

-Agrupar los elementos por color, forma y tamaño mediante el uso de material concreto asumiendo normas de convivencia.

Inicio

-Observa que flotan diversos tipos de globos en el patio e intentan atraparlos al dejar de sonar la música y cada uno tendrá que tener uno. Luego responde algunas preguntas: ¿Qué formas tienen estos globos? ¿Cómo son?, ¿De qué color son? ¿Qué tamaño tienen? ¿Qué se podrá hacer con ellos? ¿Cómo los agruparías?

Proceso

-Percibe gomitas y vasos de colores.



<https://bit.ly/2SeRSjb>

-Identifica las gomitas y sus características según su color, forma, tamaño y expresa de forma verbal algunas que tienen forma de oso, tiburón, son medianas, pequeñas y de color: rojo, azul, verde.

-Selecciona el criterio de agrupación de las gomitas que va utilizar según su color, forma y tamaño.

-Compara las características de las gomitas según su color, forma y tamaño.

-Agrupa las gomitas según su color, forma y tamaño y se colocan dentro de vasitos.

Salida

-Evaluación: Agrupa los botones por color, forma y tamaño según corresponda y se colocan dentro de un vasito.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Te fue difícil agruparlos? ¿Qué dificultad encontraste al identificar al agrupar? ¿Cómo supiste superar las dificultades al agrupar?

-Transferencia: Juega en el recreo con sus bloques lógicos.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 19

- Comparar los elementos: más que y menos que estableciendo semejanzas y diferencias mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

-Juega con bloques lógicos y recibe dos recipientes y se le pide que coloque más bloques lógicos en un recipiente y menos en el otro, luego responde algunas preguntas: ¿A qué jugaste? ¿En qué recipiente hay más bloques lógicos? ¿Qué hiciste para saber dónde hay más y menos bloques lógicos?

Proceso

-Percibe las frutas de plástico y 3 cajas



<https://bit.ly/2GrTWZ>

-Identifica las características de las frutas de plástico

-Establece el criterio de comparación y menciona donde hay más manzanas y menos plátanos.

-Realiza la comparación de las frutas de plástico al expresar de forma verbal y juegan al sepáralos en canastas donde hay más y menos.

Salida

-Evaluación: Compara los elementos: más que y menos al dibujar más frutas de un lado y menos frutas del otro lado en una ficha de aplicación.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultad encontraste al comparar los elementos más que y menos qué? ¿Cómo supiste superar las dificultades al comparar los elementos más que y menos qué?

-Transferencia: Busca revistas de animales y pega más animales salvajes y menos animales domésticos.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destrezas + contenidos + técnica metodología + ¿actitud?)

Actividad 20

-Mostrar sentido de la orientación: al ubicarse al lado de mediante objetos de su entorno escuchando con atención.

Inicio

-Juega a congelados y se le pide que se coloque al lado de distintos objetos, luego responde algunas preguntas: ¿Quién está al lado de? ¿Qué objetos están al lado del salón? ¿Qué aprenderás hoy?

Proceso

-Percibe las pelotas de plástico de una cesta.

-Identifica la ubicación de los objetos y menciona que objetos están al lado de las pelotas de plástico.

-Muestra sentido de orientación: al lado de, colocando la pelota de trapo según la indicación por ejemplo: coloca la pelota de trapo al lado de la escalera.

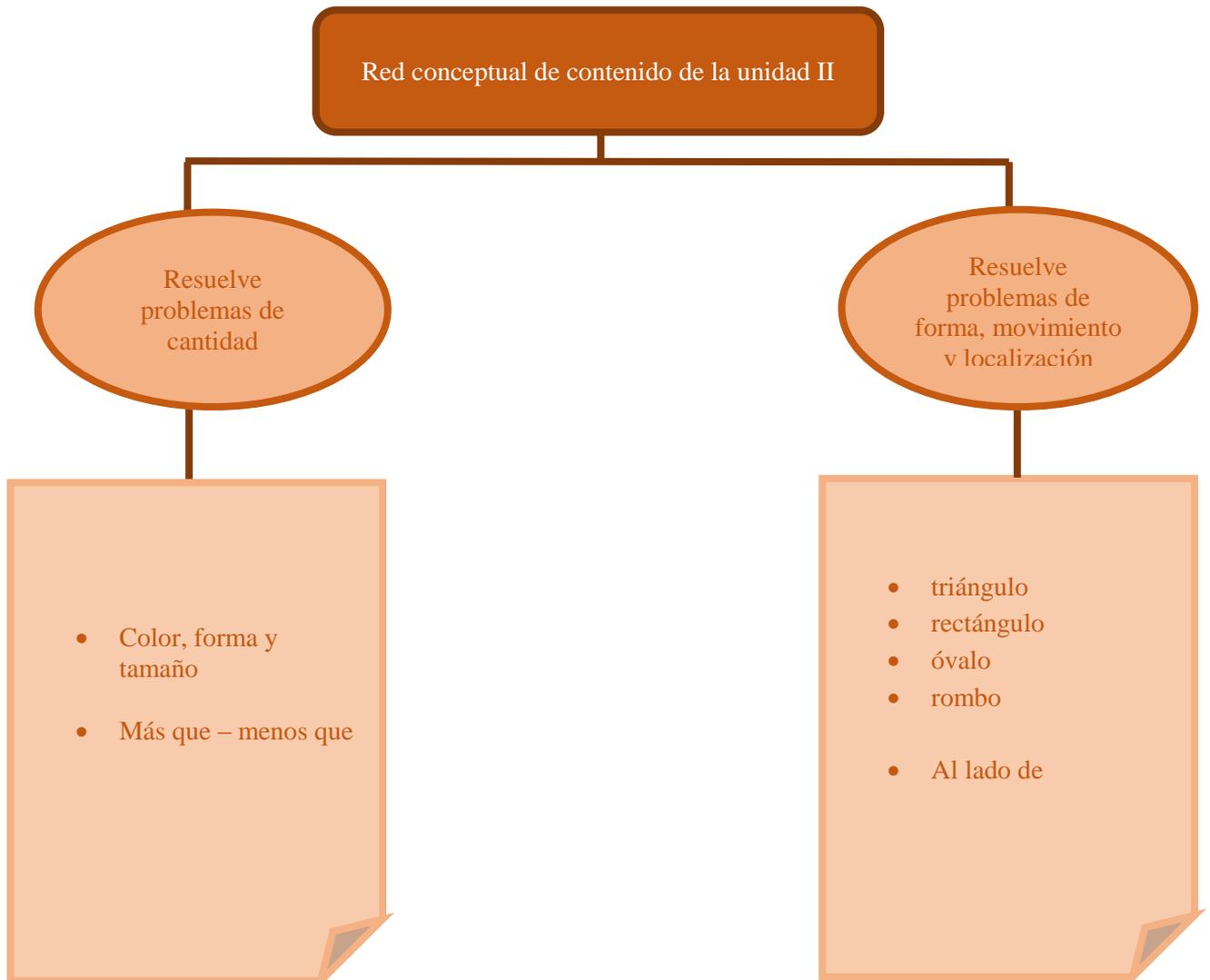
Salida

-Evaluación: Muestra sentido de la orientación al ubicarse al lado de algunos objetos (títeres, peluches) del patio. Por ejemplo: colócate al lado de un títere.

-Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Qué dificultad encontraste al ubicarse al lado de? ¿Cómo supiste superar las dificultad al ubicarse al lado de?

-Transferencia: Observa los objetos que están al lado de su habitación y dibújalas.

3.2.2.1. Red conceptual del contenido de la unidad



3.2.2.2. Guía de aprendizaje para los estudiantes

GUIA DE LA ACTIVIDADES DE LA UNIDAD 2
Nombre y Apellidos:..... Fecha:.....
Profesores: Gamero Tinco, Fiorella Área: Matemática Grado: 5 años Prudencio Villacorta, Stephanie

Actividad 1:

Identificar la figura geométrica: el triángulo mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** los bloques lógicos de triángulos.
- ✓ **Reconoce** las características de la figura geométrica: el triángulo al mencionar que tiene tres lados iguales y es una figura plana.
- ✓ **Relaciona** el bloque lógico: el triángulo con el triángulo que armo con los palitos de chupete.
- ✓ **Identifica** la figura geométrica: el triángulo al delinear solo los triángulos en una ficha de aplicación.

Actividad 2

Identificar la figura geométrica: el triángulo mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** la figura geométrica: el triángulo manipulándolo.
- ✓ **Reconoce** las características de la figura geométrica: el triángulo al mencionar que tiene tres lados, son iguales y es una figura plana.
- ✓ **Relaciona** la figura geométrica: el triángulo, con otros objetos del aula que tienen la misma forma y los menciona: (flash cards, reloj, bloques lógicos)
- ✓ **Identifica** la figura geométrica del triángulo al realizar una figura usando tres palos de baja lengua luego los pegan en una cartulina.

Actividad 3

Agrupar los elementos por color, forma y tamaño mediante el uso de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

- ✓ **Percibe** manipulando diversas figuras geométricas por forma, color y tamaño.
- ✓ **Identifica** la figura geométrica según sus características color, forma y tamaño y las menciona.
- ✓ **Selecciona** el criterio de agrupación de las figuras geométricas por color, su forma y tamaño.
- ✓ **Compara** las características de las figuras geométricas según su color, forma y tamaño al observarlas.
- ✓ **Agrupar** las figuras geométricas por color, forma y tamaño colocándolos en aros.

Actividad 4

Comparar los elementos: más que y menos que estableciendo semejanzas y diferencias mostrando constancia en el trabajo.

- ✓ **Percibe** las herramientas de juguete: martillos y winchas al observarlas.
- ✓ **Identifica** las características de las herramientas de juguete y las menciona.
- ✓ **Establece** el criterio de comparación de la cantidad de los martillos y winchas.
- ✓ **Realiza** la comparación de las herramientas de juguete al manipular las herramientas donde hay más y menos.

Actividad 5

Mostrar sentido de la orientación: al ubicarse al lado de a través de objetos de su entorno escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** al observar las pelotas de trapo y 3 cajas.
- ✓ **Identifica** la ubicación de cada de los objetos al mencionarlos: las pelotas de trapo están al lado del sector de construcción y las cajas están al lado de la puerta.
- ✓ **Muestra sentido de orientación** al colocar las pelotas de trapo al lado de la caja.

Actividad 6

Identificar la figura geométrica: el rectángulo mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** la figura geométrica: el rectángulo elaborado de corrospum.
- ✓ **Reconoce** las características de la figura geométrica: el rectángulo y las menciona: tiene cuatro lados, dos lados largos y dos lados cortos.
- ✓ **Relaciona** la figura geométrica: el rectángulo con otros objetos del aula que tienen la misma forma y los menciona: la puerta, ventana y mesas.
- ✓ **Identifica** la figura geométrica el rectángulo al elaborar la figura utilizando cañas: dos largas y dos cortas y las pegan en una hoja.

Actividad 7

Identificar la figura geométrica: el rectángulo mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** los bloques lógicos (rectángulo) al manipularlas.
- ✓ **Reconoce** las características de la figura geométrica: el rectángulo y las menciona: tiene cuatro lados: dos lados largos y dos lados cortos.
- ✓ **Relaciona** la figura geométrica: el rectángulo con la actividad que hicieron al inicio de la clase donde caminaron sobre las líneas de un rectángulo.
- ✓ **Identifica** la figura geométrica: el rectángulo al realizar la figura utilizando regletas de madera de diferentes tamaños (largos y cortos).

Actividad 8

Agrupar los elementos por color, forma y tamaño mediante el uso de material concreto demostrando constancia en el trabajo.

- ✓ **Percibe** botones de diferentes formas (redonda, estrellada, ovalada) manipulándolos dentro de un recipiente por su color, forma y tamaño.

- ✓ **Identifica** botones y sus características según su color, forma y tamaño, las expresa de forma verbal algunas son grandes, pequeñas, medianas, de color anaranjado, azul, verde.
- ✓ **Selecciona el criterio de agrupación** de los botones según su color, forma y tamaño.
- ✓ **Compara** sus características de los botones según su color, forma y tamaño al recordar algunas formas geométricas del aula.
- ✓ **Agrupar** los botones por color, forma y tamaño según corresponda dentro de aros.

Actividad 9

Comparar los elementos: más que y menos que estableciendo semejanzas y diferencias mostrando constancia en el trabajo.

- ✓ **Percibe** tapitas de botella de colores al observarlas.
- ✓ **Identifica** las características de las tapitas de botella de colores y la menciona hay más tapitas rojas y menos tapitas azules.
- ✓ **Establece** el criterio de comparación al observar donde hay más que y menos que.
- ✓ **Realiza** la comparación de las tapitas de botella de colores al contar las tapitas donde hay más y menos.

Actividad 10

Mostrar sentido de la orientación: al ubicarse al lado de mediante objetos de su entorno escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** los objetos (bolsas de arena, juguetes, sillas)
- ✓ **Identifica** la ubicación de los sacos al mencionar que se encuentran al lado de las mesas.
- ✓ **Muestra sentido de orientación** al ubicar diversos objetos al lado de algún lugar: escritorio, pared, etc, según la indicación.

Actividad 11

Identificar la figura geométrica: el óvalo mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** la figura geométrica: el óvalo de corrospum.
- ✓ **Reconoce** las características de la figura geométrica: el óvalo y la menciona: es curva, es una figura plana, no tiene lados.
- ✓ **Relaciona** la figura geométrica: el ovalo al compararla con la imagen: globos, huevo, sandía, balón.
- ✓ **Identifica** la figura geométrica: el óvalo al señalar un grupo de bloques lógicos.

Actividad 12

Identificar la figura geométrica: el óvalo mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** figura geométrica plastificada de diferentes tamaños (óvalo).
- ✓ **Reconoce** las características de la figura geométrica: el óvalo y la menciona: es curva, es una figura plana y no tiene lados.
- ✓ **Relaciona** la figura geométrica: el óvalo al compararla con los personajes del cuento.
Colocar imágenes en el anexo
- ✓ **Identifica** la figura geométrica: el óvalo al realizar un collage con las figuras de diversos tamaños.

Actividad 13

Agrupar los elementos por color, forma y tamaño mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** con su cuerpo caminando sobre líneas de siluetas de distintas formas hechas con cinta masking tape y observa que dentro de cada silueta hay un cesto lleno de diversos moldes.

- ✓ **Identifica** los cotillones de piñatería (tazas, ollas) y sus características por su color, forma, tamaño y las menciona: es pequeño de color rojo y color azul.
- ✓ **Selecciona** el criterio de agrupación de los cotillones de piñatería (tazas, ollas) según su color, su forma y tamaño.
- ✓ **Relaciona** las características de los cotillones de piñatería (tazas, ollas) según su color, forma, tamaño comparando con algunos elementos de la casa (ollas, tazas, platos).
- ✓ **Agrupar** cotillones de piñatería (tazas, ollas) por su color, forma, tamaño según corresponda y las ordena en un recipiente.

Actividad 14

Comparar los elementos: más que y menos que estableciendo semejanzas y diferencias mostrando constancia en el trabajo.

- ✓ **Percibe** dos botellas vacías, un recipiente de cuentas y las manipula.
- ✓ **Identifica** las características y al mencionar dos botellas vacías, un recipiente de cuentas, las cuentas de colores.
- ✓ **Establece** el criterio de las cantidades, con sus respectivas cuentas al jugar con ellas de forma libre.
- ✓ **Realiza la comparación** de los elementos más que y menos que al colocar en una botella más cuentas que en la otra botella y expresa de forma verbal donde hay más y menos.

Actividad 15

Mostrar sentido de la orientación: al ubicarse al lado de mediante objetos de su entorno escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** diversos objetos (peluches, títeres, dados, pelotas) en el patio.
- ✓ **Identifica** la ubicación de cada uno de los objetos al mencionarlos: peluches, títeres, dados, pelotas.
- ✓ **Muestra sentido de orientación** al colocar los objetos (peluche, títeres, dados, pelotas) al lado de la caja.

Actividad 16

Identificar la figura geométrica: el rombo mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** las figuras geométricas: el rombo de corospum de distintos tamaños.
- ✓ **Reconoce** la característica de la figura geométrica: el rombo y la menciona: tiene 4 lados iguales, y es una figura plana.
- ✓ **Relaciona** la figura geométrica: el rombo al compararla con el cometa, regla de escuadra, aretes.
- ✓ **Identifica** la figura geométrica: el rombo, al señalarla la figura de un grupo de bloques lógicos.

Actividad 17

Identificar la figura geométrica: el rombo mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** la figura geométrica: el rombo de cartulina.
- ✓ **Reconoce** las características de la figura geométrica: el rombo y la menciona: tiene 4 lados iguales, y es una figura plana.
- ✓ **Relaciona** la figura geométrica: el rombo al compararla con la ventana, aretes, cometas de papel.
- ✓ **Identifica** la figura geométrica: el rombo al unir los cuatro palos de baja lengua y forman dicha figura.

Actividad 18

Agrupar los elementos por color, forma y tamaño mediante el uso de material concreto asumiendo normas de convivencia.

- ✓ **Percibe** gomitas y vasos de colores.

- ✓ **Identifica** las gomitas y sus características según su color, forma, tamaño y expresa de forma verbal algunas tiene forma de oso, tiburón, son medianas, pequeñas y de color: rojo, azul, verde.
- ✓ **Selecciona** el criterio de agrupación de las gomitas que va utilizar según su color, forma y tamaño.
- ✓ **Compara** las características de las gomitas según su color, forma y tamaño.

- ✓ **Agrupar** las gomitas según su color, forma y tamaño y se colocan dentro de vasitos.

Actividad 19

Comparar los elementos: más que y menos que estableciendo semejanzas y diferencias mostrando constancia en el trabajo.

- ✓ **Percibe** las frutas de plástico y 3 cajas.
- ✓ **Identifica** las características de las frutas de plástico.
- ✓ **Establece** el criterio de comparación y menciona donde hay más manzanas y menos plátanos.
- ✓ **Realiza** la comparación de las frutas de plástico al expresar de forma verbal y juegan al sepáralos en canastas donde hay más y menos.

Actividad 20

Mostrar sentido de la orientación: al ubicarse al lado de mediante objetos de su entorno escuchando con atención.

- ✓ **Percibe** las pelotas de plástico de una cesta.
- ✓ **Identifica** la ubicación de los objetos y menciona que objetos están al lado de las pelotas de plástico.
- ✓ **Muestra sentido de orientación:** al lado de, colocando la pelota de trapo según la indicación por ejemplo: coloca la pelota de trapo al lado de la escalera.

3.2.2.3. Materiales de apoyo



I.E.P. LICEO
LORENZO MILANI

EL TRIÁNGULO

Nombre:.....

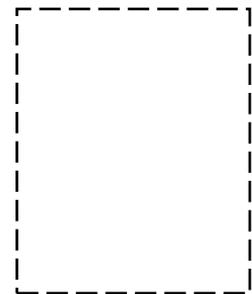
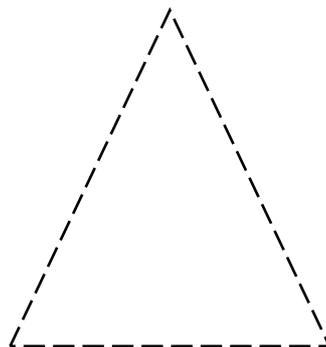
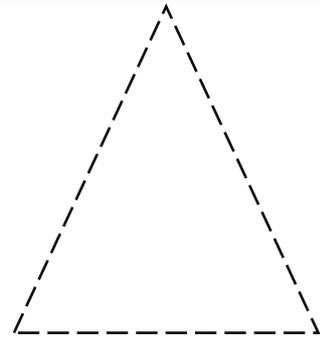
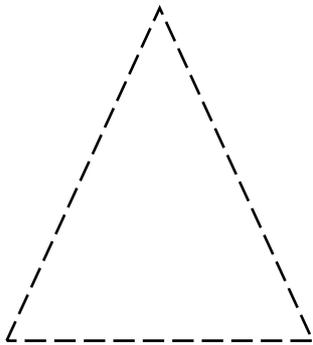
Sesión: Uno

Fecha:.....

Área:.....

Grado:.....

Identifica la figura geométrica: el triángulo al delinear solo los triángulos.





EL TRIÁNGULO

Nombre:.....

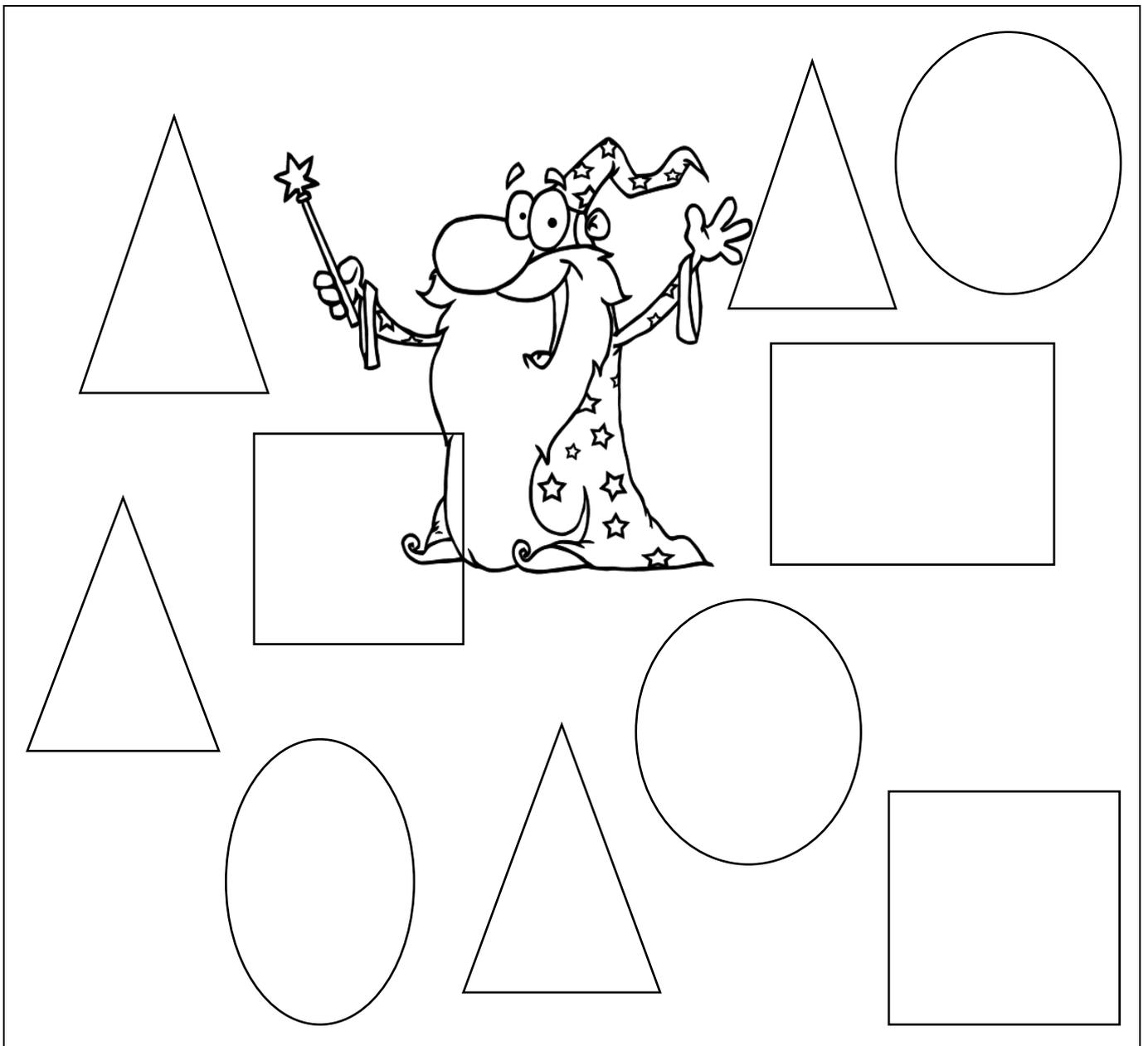
Sesión: Dos

Fecha:.....

Área:.....

Grado:.....

- ✓ Identifica la figura geométrica: el triángulo al colorear los triángulos.





EL RECTÁNGULO

Nombre:.....

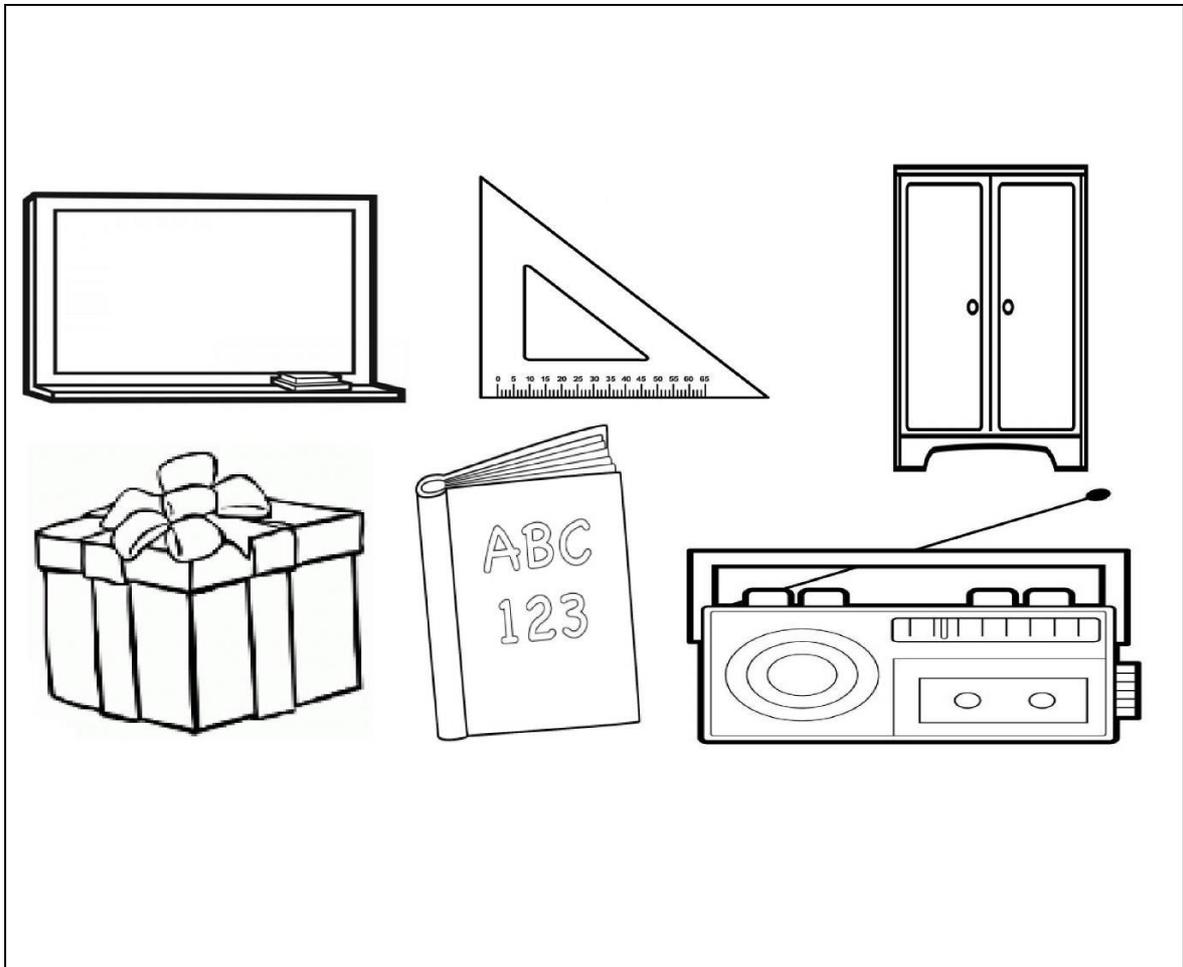
Sesión: seis

Fecha:.....

Área:.....

Grado:.....

- ✓ Identifica la figura geométrica: el rectángulo al colorear con color verde los de dicha forma.



3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final de unidad

EVALUACIÓN FINAL 1 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2
Nombre:

Capacidad: Comprensión	Destreza: Agrupar
Agrupar bloques lógicos de las figuras geométricas por color, forma y tamaño según corresponda en un envase.	

Rúbrica de evaluación	Nivel del logro
Agrupar todos los objetos teniendo en cuenta tres criterios (color, forma y tamaño) según la indicación.	A
Agrupar algunos objetos teniendo en cuenta tres criterios (color, forma y tamaño) con dificultad según la indicación.	B
Agrupar uno o ningún objeto teniendo en cuenta tres criterios (color, forma y tamaño) con mucha dificultad según la indicación.	C

Conclusiones

- Este trabajo pretende mejorar las competencias matemáticas en los niños de 5 años, a través de diversos métodos de aprendizaje teniendo en cuenta que las clases deben ser dinámicas y novedosas.
- El Paradigma Cognitivo, se centra en investigar qué ocurre en la mente del que aprende y cómo se forman las estructuras mentales.
- El Paradigma Socio-Cultural-Contextual, enfoca su teoría en la importancia que tiene el entorno en el aprendizaje de la persona debido a los diversos estímulos a los que está expuesto.
- El paradigma Socio-cognitivo-humanista permite una educación donde se respete la maduración cognitiva del niño y el entorno donde se desarrolla, así mismo promueve la enseñanza en valores dando como resultado un aprendizaje integral en el estudiante, formando así un ser humano de calidad.
- Busca que las maestras de Educación Inicial investiguen y tengan presente a los diversos autores que se investigó para lograr un buen planteamiento de cómo llevar a cabo las clases con los infantes.
- Las maestras deben tener en cuenta el contexto del niño antes de realizar su programación.
- Ser mediador de los estudiantes teniendo en cuentas las capacidades que tiene cada uno y retirar el apoyo cuando sea necesario.

Recomendaciones

- Dar capacitaciones frecuentemente a los docentes, para mejorar la calidad de educación en la institución, logrando un mayor grado de aprendizaje en cada alumno.
- Elaborar materiales innovadores y/o atractivos con la finalidad de motivarlos a descubrir, investigar y aprender de manera eficiente y logrando un mayor impacto en el aprendizaje del niño.
- Se debe hacer uso adecuado de la tecnología para el aprendizaje del alumno, ya que hoy en día se cuenta con bastantes recursos para fortalecer dicho aprendizaje.
- Evaluar frecuentemente los objetivos propuestos en la programación y en caso de no cumplirlos, buscar nuevos métodos y/o materiales de aprendizajes.
- Respetar el ritmo y tipo de aprendizaje del niños
- Proporcionar al estudiante los recursos necesarios para lograr un aprendizaje asertivo, evidenciándolo en la vida cotidiana del niño.
- Es necesario la comunicación constante entre los docentes y padres de familia para brindar una mejor educación al niño, enseñando valores y reforzamiento de manera coherente.

BIBLIOGRAFIA

- Abarca, J. (2017). Jerome Seymour Bruner: 1915-2016. *Revista de Psicología (PUCP)*, 35(2), 773-781. Recuperado de:
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-92472017000200013&lng=es&tlng=es
- Ausubel, D. Novak, J. y Hanesian, H. (1978). *Psicología Educativa. Un punto de vista Cognoscitivo*. México D. F.: Trillas. 3era edición
- Bruner. J. (1963). *El proceso de la Educación*. México: Hispano-Americana.
- Bruner, J. (2011). *Aprendizaje por descubrimiento*. NYE U: Iberia. Recuperado de:
http://www.micentroeducativo.pe/2011/docente/fileproject/file_docentes/21bi_62b1a6.doc
- Casanova, M. (s.f). *Evaluación: Concepto, tipología y objetivos. Cap. 3*. Recuperado de:
http://cursa.ihmc.us/rid=1303160302515_965178929_26374/EvaluacionConceptoTipologia_Y_Objeti.pdf
- Díaz, J. (2017). *Deprivación Sociocultural como una B.P.A*. México. Recuperado de:
<http://lasolucionproblema.blogspot.com/2017/12/benemerito-instituto-normal-delestado.html>
- Díez, E. (2006) “*La inteligencia escolar: aplicación al aula*”. Santiago de Chile: Providencia.
- Espinoza, J. (1994). *PSICOLOGIA DEL NIÑO*. Lima: Diseño gráfico de la caratula. Primera edición.
- Esteban, M., Sidera, F., & Serrano, J. (2018). *Aprendizaje y desarrollo de la teoría de la mente en la edad preescolar: algunas consideraciones teóricas y educativas // learning and the development of theory of mind in preschool children: some theoretical and educational considerations*. Papeles De Trabajo Sobre Cultura, Educación Y Desarrollo Humano, 4(2). Recuperado de: <https://revistas.uam.es/index.php/ptcedh/article/view/9852/10010>

- Hernández (2001). *“Diseñar y enseñar. Teoría y técnicas de la programación docente”*. Editorial: Madrid: Narcea Ediciones. España. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=321593>
- Latorre, M. y Seco, J. (2016). *Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad*. Teoría. Tomo I. Lima, Perú: Santillana.
- Orozco, A. (2009). *El Paradigma Cognitivo*. Recuperado de: <http://pilarraquel2.blogspot.com/2009/03/el-paradigma-cognitivo.html>
- Pizano, G. (2012). *Psicología del aprendizaje*. Lima: CEPREDIM Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Schunk, D. (2012). *Teoría del aprendizaje: una perspectiva educativa*. México: Pearson Educación.
- Torres, A. (s.f.). *La teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel*. Recuperado de: <https://psicologiymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- Universidad Inca Garcilaso de la Vega. (2006). *Teoría Educativa*. Lima: punto y grafías S.R.L.
- Valer, L (2005). *Corrientes Pedagógicas Contemporáneas*. Lima: CEPREDIM Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Velarde, E. (2008). *La teoría de la Modificabilidad Estructural Cognitiva de Reuven Feuerstein*. Lima: Revista de Investigación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Recuperado de: <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/3887/3109>

ANEXOS

<p>Anexo 1 (actividad 6)</p> <p>Adivinanza</p> <p>Adivina, adivina una figura es, dos lados más largos y dos cortos también, se parece al cuadrado, pero es larga de un lado a la vez.</p> <p>Rpta: El rectángulo</p>
<p>Anexo 2 (actividad 12)</p> <p>Cuento</p> <p>Había una vez un señor huevo que se había ido a un viaje de trabajo y estaba extrañando a su familia: a su esposa y sus hijos, así que decidió organizar un paseo cuando regrese de su viaje, y les dijo que le tenía una sorpresa en su maleta, eran chompas de colores, ellos fueron corriendo a recibirlo en la puerta y le dieron y fuerte abrazo.</p>
<p>Anexo 3 (actividad 14)</p> <p>Cuento</p> <p>Había una vez un cocodrilo que viajaba por todo el río y decía: Tengo mucha hambre quiero comer, pero no encuentro nada en estos lugares: ay me duele mucho mi barriguita.</p> <p>Pasaron unas largas horas y hasta que de pronto apareció un conejo y le dijo: Amigo, amigo!</p> <p>El cocodrilo volteo y miro al conejo y le dijo: que pasa pequeño conejo</p> <p>-El conejo le dijo: ¿Por qué estas triste cocodrilo?</p> <p>-Cocodrilo: Tengo mucha hambre y no encuentro nada que comer, y el conejo le dijo: Yo tengo algo que te puede gustar le mostro ocho tomates y muy feliz el cocodrilo le dio las gracias, mientras que el conejo comió 3 zanahorias.</p>

